Ára: 179 Ft

# GURU

93/11

A szórakoztató informatikai magazin

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

ECTS

Elite 2

Ishar 2

Soccer Kid

WOCA '93

Real 3D v2.0

A Guru legyen veletek !

# Intro

Lassan kamaszodunk. Most éppen a 15. számunknál tartunk.

Úgy tűnik fejlődésünk szinte megállíthatatlan. Ez persze csak humoros megjegyzés akart lenni. Gazdagodtunk egy halom tapasztalattal és egy média-marketing főnökkel. Az új kollegánknak még nincs beceneve. Jeleneleg még Keresztes Gábornak hívják. Ha valakinek hirdetésekkel kapcsolatos igénye lenne ezentúl forduljon hozzá bizalommal.

Van egy jó hírem és egy rossz. A rossz, hogy felment az árunk. Sajnos. A jó, hogy csak egy kicsit. Ez már megint rossz humor volt. Főleg állam bácsi részéről, az ÁFA, KÖFA stb. emelésével jól megviccelt bennünket is. Nagyon igyekeztünk, hogy a minimális áremelést kövessük el ellenetek. Ez természetesen az előfizetőket megint nem érinti.

Más. Jó hír a PC tulajoknak. Lesz megint PC GURU. A nagy érdeklődésre tekintettel, már készül az újabb szám. Sőt már előfizetéseket is felveszünk rá! Egy évben egyelőre négy, igény szerint esetleg több készül majd el.

Ja és van nálunk is Juraissic Park láz. Néhány tucat GURU-s a második nap kibérelte a Kossuth mozit. A megtekintés utáni eseményekről közös közleményt tervezünk kiadni. (A filmről mégsem nyilatkoznánk!)

"NEFELEJCS AKCIÓ" A GURU Magazin új akcióra készül. A szerkesztők felhívják a lelkes olvasók figyelmét arra, hogy sokan még nem csatlakoztak az előfizetők széles táborába. Ezért, ha mindig meg szeretnéd kapni a lapot NE FELEJTS előfizetni rá. Az előfizetők között értékes nyereményeket sorsolunk ki!

Ebben a hónapban az ECTS őrület szellemében készült az újság. Mit is mondhatnék, megint nagyszerű seregszemléje volt ez a világ szórakoztató informatikával, elektronikával foglalkozó cégeinek. Lassan már a három nap is kevés ennek a rendezvénynek akárcsak felületes megtekintésére. Szóljon helyettem a következő hat oldal. Ja és a többi 78.

Jó lapozgatást!











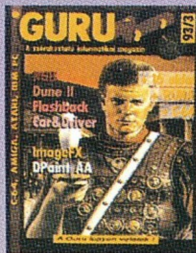










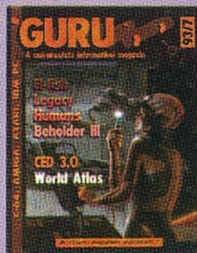


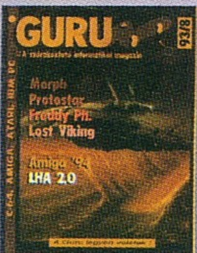




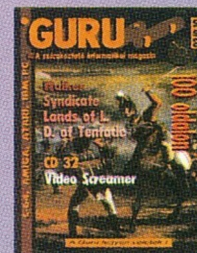







*Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni!*
*A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!*
*1399 Budapest, Pf. 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is.*
*Egy évre 2028 Ft, félévre 1014 Ft!!!*
*Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...*



# Tartalomjegyzék


Perihelion


Elite 2



Rendszerbarát



RÚNA - Szerepjáték melléklet

## Újdonságok



## Játék teszt



## Programozás



## Grafika



## Állandó rovatok




A címlapon: Carriers at War/EA

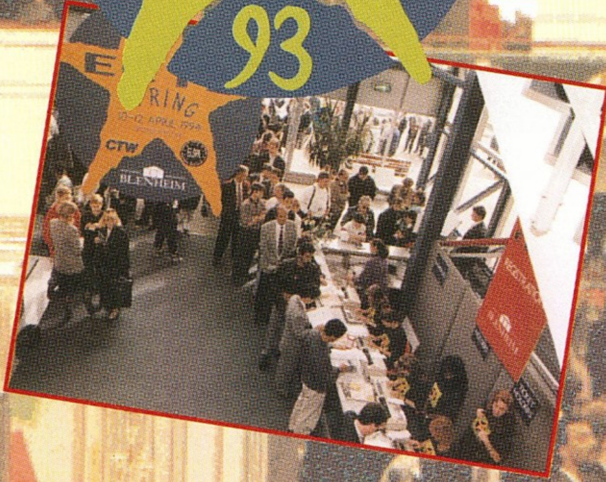
A GURU postacíme: 1399 Bp. Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter, László József
Laptervező grafikus: Marinov Gábor • Megjelenik havonta, ára 179 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Thalympex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben Előfizetési díj: 3 szám: 507 Ft, 6 szám: 1014 Ft, 12 szám: 2028 Ft. Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
Terjeszti a Magyar Posta, ISSN 1216-2353
Athenaeum Nyomda Rt. 930057 • Felelős vezető: Vida József vezérigazgató



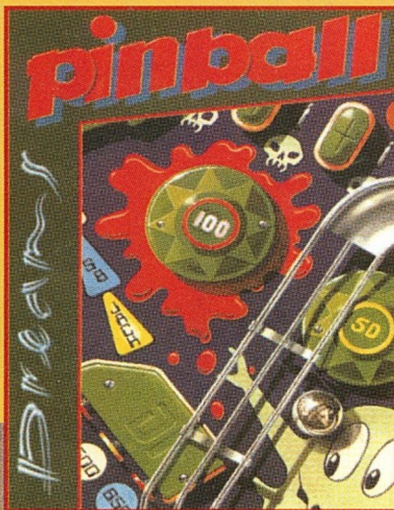

Az E.C.T.S. immár ötödször került megrendezésre Londonban, s minket is régi ismerősként fogadtak a cégek. A kiállítást minden újságíró úgy jellemzi, hogy ez az az alkalom, amikor bepillantást nyerünk a jövőbe, pontosabban a jövő szórakoztatóiparába. A Blenheim On Line és a Barrington Harvey közös kiállítása több mint száz kiállítót vonzott most is, és mindenki bizonyítani akarta, hogy karácsonykor ő nyújtja a legjobb játékokat. Ezen a kiállításon láthattuk a legtöbb figurát. Lássuk hát a '93 év végi és a '94 év eleji felhozatalt...

A vendégek között nem kisebb személyiségek voltak, mint: Alfred Chicken, Bubsy róka, Captain America, Drakula gróf, Hook kapitány, Lemmings, Mario, Pierre Le Chef, Zool, Zool barátnője, Zool kétfejű kutyája.

*Masell*







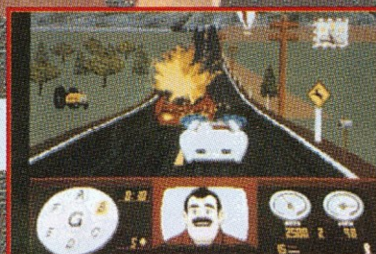


A cég egy dologgal jeleskedett: CD³²-n futott a *Pinball Fantasies* - 256 színben! De az 1200-as tulajdonosok sem várnak soká a Fantasies A1200-ra! A játékban javítottak a sebességen és a labdamozgáson! Ezen felül meghirdették a Londoni Future Entertainment Shown az Első Nemzetközi Pinball Versenyt, melynek első díja egy repülőjegy Chicago-ba, a CES-re. (Milyen kár, hogy ilyen távol vagyunk Angliától.) A 9-10 számunkban írtunk a PC verzióról, ami csak 63 %-ot kapott, s most az újságíróknak adott szórólapjaikon a cég tippeket közöl, hogyan lehet a PC-s változatot felgyorsítani - szegény PC-sek...



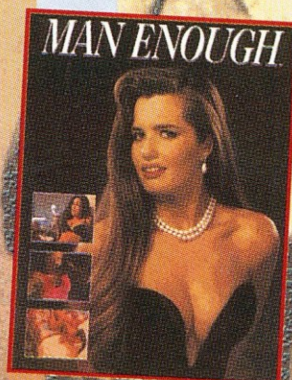



## ACCOLADE



Az Accolade csak PC játékprogramokat ad ki karácsonyra: Speed Racer, Xanth, Unnecesarry Roughness, és a Man Enough-ot.

A *Speed Racer* egy sikeres amerikai rajzfilm, ami most számítógépen is megjelenik. Egy olyan autóversenyről van szó mint a Flúgos Futam, ami hat versenypályán játszódhat. A *Match* 5 autó nagy sebesség esetén akadályokat tud átugrani, gombnyomásra csúszós terepen tud gyorsan száguldani vagy körfűrésszel verekedheti át magát a játékos az egyre nehezülő akadályokon és az ellenfeleken. A *Xanth* viszont egy könyvön alapul, amit majd a játékkal együtt árulnak; a neve: "Demons Don't Dream". Rotoscope animáció és gyönyörű fantasy képek keltik Xanthot életre - de a játék a humort sem fogja nélkülözni. A *Man Enough*-ban öt lánnyal kell randevúznunk, a szimpátiájukat kell megnyernünk, hogy találkozhassunk az álmaink asszonyával, Jerivel.




## BLack Legend

Új név, új cég. Év végéig 16 játékot terveznek piacra dobni (megeszem a papucsaimat, ha sikerül nekik), októberben a *Fatman - The Caped Consumer*-rel és a *Craft*-tal kezdenek. A Fatman magyar fejlesztés, és tényleg büszkék lehetünk rá: gyönyörűen megrajzolt platform játékkal állunk szemben, amely se humort, se kellemes zenét nem nélkülöz. Két másik magyarok által készített programot (*Stalker, Outsiders*) is terveznek kiadni. Még egy említésre méltó játékot találtam a listán: ez a *Fantabulous* c. játék, melyben egy rózsaszín repülő elefánt kalandjait élhetjük át a Melon Design felvezetésében. A *Shennandoah* egy lövöldözős játék, amit svédek csinálnak - sok idegenpusztító fegyverzetből lehet választani a játék folyamán.

A Blue-Byte-nál egy nagyon kedves hölgy fogadott minket: Beate Schwermer. Elmondta, hogy a Battle Isle nagy nemzetközi sikerére való tekintettel folytatják a játékot. A *Battle Isle II* német nyelvű változata '93 telére várható, ha minden rendben lesz - mondta Beate. Mit várhatunk tőle? Kétféle 3D megjelenítési módot: Ray-Trace és vektor, többezer pálya (landscape) modult. Építhetők: vasúthálózatok, épületek, utak stb. Max. 7 játékos játszhatja, s az Amigás verzió sem várat sokat magára: február - március táján a kezünkben lehet. A másik játék a *Settlers* lesz, amiről bővebben a Shy tollából olvashattok egy kis ismertetőt a 23. oldalon.




**COKTEL VISION**

A Coctel Vision a tavalyi kiállításon a Lost In Timeot reklámozta, mely e napokban jelent meg. A cég most két másik programra helyezte a hangsúlyt: az Inca II-re és a Goblins III-ra. Mindkét program novemberben jelenik meg. Az *Inca II* még inkább filmhez fog hasonlítani, mint azelőtt: sok-sok digitalizált, ray-tracing és 250 narratív rész, ahol a "szájmozgás"-t a beszédhez igazították jellemzi a játékot. Találkozhatunk Eldorádóval, Atahualpával, Acclaval a Nagy Lámával is. A *Goblins III* főhőse Blount, akinek egyedül kell egy gyémántot megszereznie egy hegy gyomrából. Útja során új barátokat és ellenségeket is szerezhet... A grafika, a humor a megszokott színvonalon lesz most is, így a szórakozás garantálva van.


Goblins III


Inca2 - lásd PC GURU

Ismét kellemes meglepetés ért minket ennél a cégnél. Az amerikai illetőségű Cyberdreams nemsokára kiadja a *Cyberrace*-t, melyről a legelső PC GURU-ban is beszámoltunk. A béta demoval már játszottam, s a proggyval kapcsolatban egy közepesen jó játékot láttam. A verseny része nem volt olyan gyönyörű - én egy részletesebb tájat vártam volna, kb. Commanche színvonalút. Ennek ellenére lehet hogy a jó sztori és egy élvezetes fegyverkezési rész még sokat dobhat az értékelésemen. A játék sebessége viszont elég gyors volt. '94 év végén várható Harlan Ellison novelláin alapuló "I have no mouth and I must scream", a *Dark Seed II* és a *Hunters Of Ralk*, amit Gary Gygax-szal közösen dolgoznak ki (remélem nem kell bemutatni Gygaxot a szerepjátékok szerelmeseinek). A Cyberrace-t a PC GURUban reméljük tesztelni.

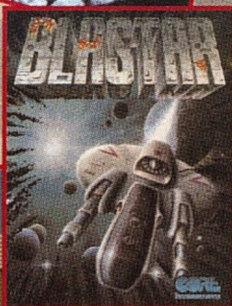
**CYBERDREAMS**

A CodeMasters egyik közeli játéka a *Micro Machines* és a *Cosmic Spacehead*. A C. S. rövidesen az angol TV képernyőkön is megjelenik (gondolom előbb-utóbb a hazánkban is), a játék pedig egy ugrálós-mászkálós fajta, tárgyakkal kombinálva. Amiga, PC változat várható, a játék stílusa az 50-es évek grafikáit tükrözi. 32 arcade típusú játékot is teljesítenünk kell Spaceheaddel, hogy sikeresen végigjátszuk a játékot.






A *Blastart* szeptemberben jelenik meg, ezekután a *Cyberpunk*, a *Wonderdog* és a *Darkmere* következik. A *Darkstone* és a *Bubba n Stix* novemberben kerül piacra, decemberben a *Heimdall II* jön. Ezek mind-mind Amigás játékok, s csak a Heimdallnak lesz PC-s változata. A Wonder Dog egy Bubba n Stix stílusú mászkálósdi, amiben legalább 400 szörnyfaj próbálja dolgunkat megkeseríteni. Ezen játékok közül nem számoltunk még be a Cyberpunkról, ami (sajnos) nem az a brutális játék, hanem egy izometrikus kalandjáték, ahol négy kiskorú punkkal nyomulhatunk előre, tárgyakat használhatunk bizonyos helyeken. Összességében jó benyomásokkal távoztam.

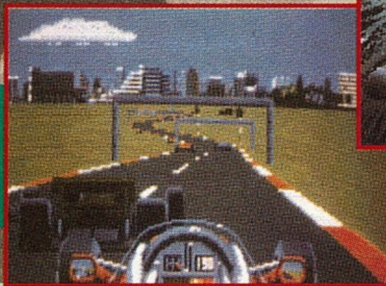






**Domark**

A *Domark F1* hivatalosan a FIA Formula One World Championship jóváhagyásával készült. Az Amiga és Atari verziók novemberben forrósítják fel a szimulált gumikat, PC-re később jelenik meg az F1. Ami igazán új ötlet, az a Flight Sim Toolkit, amellyel nemcsak a műszerfalunkat és a 3D környezetünket tervezhetjük meg a szimulált repülésünkhöz, hanem a 3D objekteket is! Egy ún. library is jár a programhoz, amiben előre elkészített repülőgép-tervek és házak, tereptárgyak vannak. A tervezést Windows alól végezhetjük, de a játékot magát DOS alól indíthatjuk.






Nemrég került piacra a *Tornado* (részletes leírása, kb. 6 oldal a következő PC GURU-ban), mely minden idők egyik legbonyolultabb repülőszimulátora. A cég sokáig tartja a piacon a játékot, hiszen a RAF emberei is segítettek a fejlesztésben. Most mission diskek és egy PC CD-ROM Tornado követi az Amigás és Ataris verzió megjelenését.

Az EA tavaly rendkívül sikeres évet zárt le, és most sem egy-két új programmal kecsegtetnek karácsonyra, hanem legalább tízzel. A Novotrade International által fejlesztett *Peter Pan* egy kifestős játék gyerekeknek, melynek bájos grafikája mindenki tetszését elnyeri majd. Az egyik legforróbb hír az *Ultima VIII*, amelyről az előző PC-GURU-ban is írtunk, de a következőben egy részletesebb leírást adunk. Az Ultima részek soron következő tagja, a Pagan létsíkon játszódik, és inkább egy grafikai kalandjátéknak minősíthetjük, mint szerepjátéknak. Gyönyörű animációkat, képeket láthattam, egyszerűen csak annyit mondhatok, hogy tökéletes volt a hatás egy Roland kártya támogatásával.
Ha már az Origin fejlesztéseiről volt szó, maradjunk továbbra is a szerepjáték témánál. A *Shadowcaster* programozói a Black Crypt Amigás játékot tudhatják a hátuk mögött, s most egy Underworld stílusú játékkal bővül a piaci kínálat. A főszereplő hat formába transzformálódhat: kőszerű óriásba, emberré válhat, repülő, tűzokádó sárkánnyá, törékeny békaemberré, felhővé (amely a rejtőzködést segíti), vagy lehetünk akár tigrisek is. Mindegyik formának megvannak az előnyei és hátrányai, nekünk kell a megfelelő formánkat kiválasztanunk. Ezt a játékot a gyönyörű *Forgotten Castle - The Awakening* körözheti csak le, amely ugyancsak az Underworldben megismert nagyítórutint alkalmazza, és (ki gondolná) egy szerepjáték. 3D renderelt grafikák és gyönyörű külső világ teszi lélegzetelállítóvá a játékot, így az egyik leendő kedvencem októberben jelenik meg. PC CD-ROM kalandjáték lesz a *Labyrinth Of Time*, logikai elemekkel, s a környezetet 3D renderelt grafikák jellemzik (akinek ez nem mond sokat, lapozzon az Imagine rovathoz). Elég a szerepjátékokból, lássuk mi van még? A Theme Park a legújabb Bullfrog játék lesz, márciusi megjelenéssel. Egy képet szívesen leközlünk, de még szó lesz róla a későbbi számokban.
Sport, Sport, SPORT! Az EA soronkövetkező sportjátéka *NHL Hockey*, ami már rendkívül nagy sikereket ért el a konzolokon. A PC verziótól is hasonló eredményeket várnak. *Kasparov's Gambit* szeptemberben jön, SVGA felbontással és a nagymester segítségével - remélhetőleg minden idők legjobb sakkprogramját sikerült megalkotni.
Ha Origin hírekkel kezdtük, Origin hírekkel is fejezzük be a rövidre sikerült EA karácsonyi szoftver-felvonulást. A *Privateer* (GURU 93/5) lassan várható, amely a Wing Commander-i időkben játszódik - csak most zsoldos, kalóz vagy kereskedő szerepét vállalhatjuk. A *Tactical Operations* egy Strike Commander Data Disk, amely az S. C. sztory után hat hónappal játszódik - megjelenés novemberben. A *Pacific Strike* a S. C.-ben megismert technikával egy második világháborús szimuláció lesz, amely a Perl Harbour-i csapással kezdődik, s a játékoson múlik, hogy hol végződik. A 93/5 számban bemutatott *Seal Team*-et is hamarosan teszteljük.

# ELECTRONIC ARTS

## GAMETEK

Egy új cég mutatkozott be. A Pinball Dreams Snes és a Humans új kiadása mellett egy olyan játéknevet hallottam, amire felkaptam a fejem. Igen már sok ezren évek óta várják a folytatást, ami itt van: Elite II- öt évnyi fejlesztés után az elõd trónjára tör. Részletesebben ebben a számban olvashattok róla.

## GREMLIN

Van egy pár cég, amelynek szíve mélyén 680x0-es dobog. Nos, a Gremlin is ezen cégek egyike, minden játékuk megjelenik Amigára is. Most, a CD³² megjelenésekor lássuk hát, mit kínál a cég az újdonsült géptulajdonosoknak. *Zool CD³²* már megjelent, valamint a Lotus trilógia jön ki egy CD-n novemberben. Azoknak sem kell szomorkodniuk, akik megtartják a régi gépeiket: *Legacy of Sorasil* (HeroquestII), *Premier Manager II* és a *Disposable Hero* mind-mind Amigás játékok. Novemberben a *Zool 2* rengeti meg a piacot az A500 és AGA verziókkal, ezt követi a *K240* (Utopia-szerű játék) és a *Kit Vicious*. A PC-sek pedig novemberben a *Littl Divil*-lel játszhatnak.

## Impressions

Az Impressions standján James Hunter örömmel üdvözölt minket. A csak PC-s stratégiai játékokkal foglalkozó cég már megjelentette a *When Two Worlds At War*-t és a *Rules Of Engagement 2*-t. A *Global Domination*-ról is írtunk már, így a sorból a *Blue & the Gray*-jel és a *Detroit*-tal kell még foglalkoznunk. A Blue & Gray egy Fields Of Glory stílusú harci játék, ami viszont az Észak-Dél háborúját hozza el monitorunkra. Realtime játékmenet - max. 200 animált figurával. Az Air Bucks alkotóitól jön a Detroit, amelyben az 1908-as évektől 2008-ig versenyezhetünk a számítógépünkkel autótervezés és az anyagi javak felhalmozása terén. Ezek után a stratégia kedvelők ismét csemegézhetnek egy kicsit.



## Empire

A *Magic Boy*-jal mászkálnunk és ugrálnunk kell, ha van PC-nk, Amigánk vagy Atarink. Akik a stratégiát kedvelik, azok a *Campaign2*-t válasszák a karácsonyi kínálatból (PC/Amiga). A Dreamwebb egy sci-fi nyomozós játék - nekem a demoja nem tetszett. Ami viszont meglepett, az a *CyberSpace* volt. Karácsonyig már tényleg megjelenik a játék, amelynek a hangulatát az itthon is megjelent Neuromancer könyv alapsztorija jellemzi. A város, amelyben a történet játszódik 10.000 épületből áll, és ebben a városban kb. 1 millió ember él és dolgozik. A látott 3D vektorvilág félelmetes - gazdagon berendezett szobabelsők, emberek járkálnak ki és be a felhőkarcolók ajtaján - és mindez egy játékban! Itt kapunk megbízásokat, amelyekből több száz tartja ébren a játékost ebben a megunhatatlan virtuális világban.

## ICE

A cég a bemutatóját érdekes módon egy pub-ban tartotta, ahol kiderült, hogy hat játékot jelentetnek meg karácsonyig. Amigára: *Deepcore*, *Gulp;* Amiga és PC: *Mean Arenas*, *Total Carnage*, *Akira*; csak PC: *Axess Denied*. A Deepcore egy Gods stílusú akciójáték, a Gulp pedig szörnyen hasonlít a Lemmingsre, és nagyon aranyos animációkkal fűszerezték. Itt egy halcsapatot kell a kijárathoz irányítanunk időn belül. A Total Carnage pedig egy lövöldözős - kommandós játék lesz.



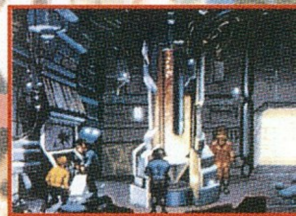
A cég három játékkal lepi meg a karácsonyi vásárlókat: *Realms Of Darkness*, *Reunion* és *Mendor*. Mindhárom játék nagy érdeklődést váltott ki az újságírókból, reméljük a befejezett játékokat is hasonló százalékok jellemztik majd, mint az előzetes vélemények.









A standjukon egy programot reklámoztak: *Stonekeep*. A tavaly újdonságnak számító Ultima Underkeep sok fejlesztőt megihletett - így az Interplayt is. Thera istennő megbízatásából indulunk útnak visszaszerezni az elveszett Orbs Of Lifeot a Shadowkingtól. A készítők a játékot úgy tervezték meg, hogy a menük ne vonják el a játékos figyelmét. Az egész képernyőn játszódik a cselekmény, minden statisztikát limitáltak, hogy semmilyen képernyőváltás ne törje meg a játék varázsát. Az FTL négyévnyi fejlesztés után adja ki a *Dungeon Master II*-t. Erről nem akarunk csak "egy pár" sort írni, így a következő GURU-ban részletesen beszámolunk róla. A *Lord Of The Rings* CD-ROM-on 20 percnyi animációt tartalmaz a híres rajzfilmből, valamint 40 percnyi audio hangefekttel is "megdobták" a játékot. A *SimAnt CD*-t is 20 perces videoanimációval adják ki újra, valamint SimAntha hangyakirálynő fog okos tanácsokkal ellátni minket a játék során. Nem felejthetjük ki a sorból a *Star Trek II*-t sem, ami a Judgement Rites alcímet viseli. Ha eddig a PC szoftvercímeket soroltuk fel, most jöhet az Amigás lista: *Two Towers, Star Trek, Castles* - Amiga 1200.

## Interplay

## Kompart

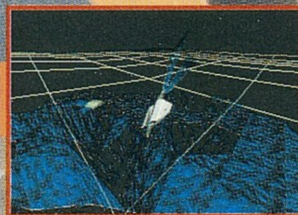


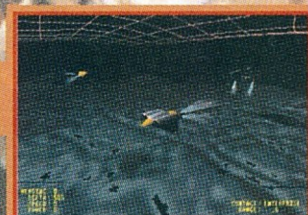

A Kompart UK egy új terjesztőcég, nevét most azért említjük meg itt, mert egy pár olyan játékot is fog terjeszteni, amely fejlesztőivel nem állunk kapcsolatban. Lesz *Civilization AGA*. A *Fleet Commander* programozója Alan Zimm US tengerészparancsnok, és az ígéret szerint ez lesz a legpontosabb szimulációja a II. világháborúnak. Minden adat a II. világháborús kimutatásokon alapul, a repülőgépek fogyasztásától a teherbíróképességükig. A *Survival* pedig egy jövőbeli stratégiai játék.




Az újságírók kedvence a *Soccer Kid*. Mindenhol 88 % fölötti értéket kapott, s ez nem véletlen - a mi véleményünket a 11. oldalon olvashatod. Októberben egy új foci jön - a *Manchester United - Premier League Champions*. Újfajta taktikai beállítást tesz lehetővé - minden emberünknek beállíthatjuk, hogy mi legyen az ő saját területe, amin belül mozogjon. Ez az újítás tényleg "friss vért" áramoltathat a lassan már unalmassá váló fociprogramok vénáiba. A Soccer Kid lesz PC-n is, valamint a *Sabre Team* 1200-es verziója sok újítást tartalmaz, valamint gyorsabb is lett.



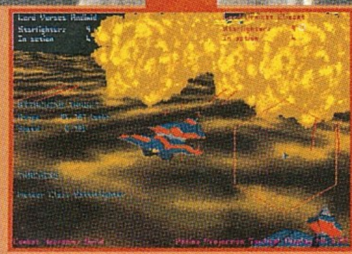






## MicroProse

A MicroProse nemrég adta ki a *Gunship 2000* Amiga verzióját, s most az *F-117A* és a *Dogfight* következik. PC-re több új játék jelenik meg. Amikor olvassátok a sorokat, már kiadták a *Pirates! Gold*-ot és a *Railroad Tycoon Deluxe*-ot. Mindkét játék a klasszikus újrafeldolgozott változatát mutatja be. *SUBWAR 2050* egy tengeralattjárószimulátor a jövőben. Több tengeralattjáró és fegyverzet közül választhatunk - szép 3D külső nézettel is fűszerezték a játékot. A *Starlord* mintha ennek az ötletnek a mása lenne, de az űrben játszódik és genetikai manipuiációkat is tervbe vehetünk. *NFL Coaches Club Football* amerikai foci lesz 3D nézetben.

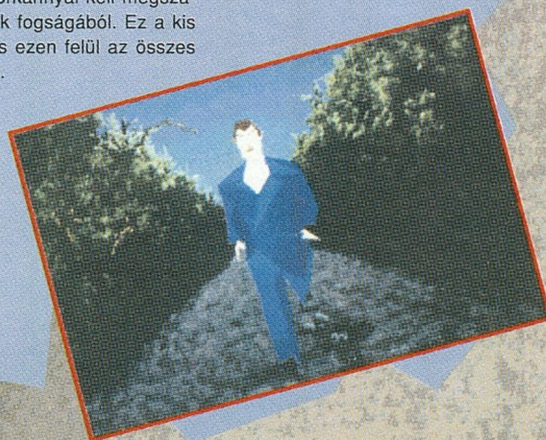


Fent SubWar 2050, lent Starlord

A PC tulajok nagy részének winchesterén biztosan le lesz 12 Mbyte-nyi hely az *Alone In The Dark 2*-re, mely karácsony környékén jelenik meg. Az Alone2 sztorijának nincs túl sok köze az első részhez, a kaland viszont hasonlóan hátborzongató. A vektorrutinokat felgyorsították (négyszer gyorsabb lett a játék), és a háttérben animáció is lesz. A karakter animációját is javították, a vektorokat is részletesebben vitelezték ki. Az 1924-es években játszódó főhős ismét Edward Carnby, aki most Ted Sicker nyomozó segítégére indul - ugyanis eltünt egy gyermekrablásos ügy felgöngyölítése közben. Egy másik Infogrames játék is megjelenik karácsony előtt, az *Ultimate Pinball Quest* (vagy *Living Pinball* - a név még nem eldöntött). Az Alone In the Dark 1 mintájára készül, a *Jack In The Dark*, amelyben egy kis jóságos boszorkánnyal kell megszabadítani a télapót a gonosz One Eyed Jack fogságából. Ez a kis játék az Alone 1 CD-n lesz megtalálható, s ezen felül az összes Infogarmes játék megjelenik CD-ROM-on is.

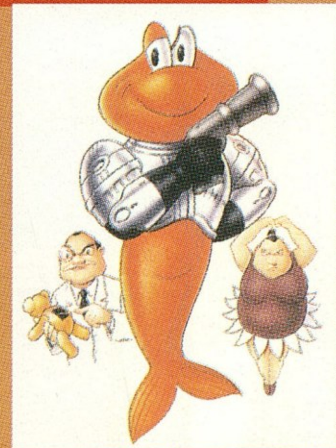




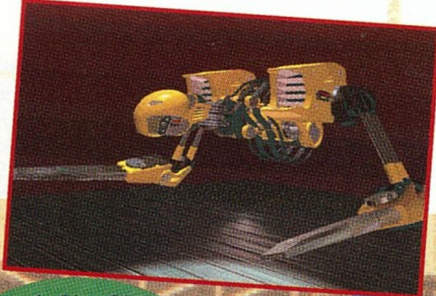



## Millenium

A már beharangozott *Diggers* után a *James Pond III - Operation Starfish* következik szeptemberben. Ezek után a *Dino Worlds* 1200 és a *Beastball* A1200 és PC változata debütál. Itt kaptuk meg a világ legelső CD[32] játékát - *James Pond II*-t. A CD verzió nemcsak a közel három perces rajzfilmanimációval több (ami ehhez a játékhoz készült exklúzivan), mint a hagyományos változat, hanem 7 CD zenéjével és öt újabb pályával varázsol kellemes hangulatot.







A *Captive 2* CD³²-n jelenik meg, csakúgy mint három másik játék: *Alfred Chicken, D/Generation* és a *TV Sports*. A Mindscape egy új frontvonalon is támadást jelentett be: 49, (negyvenkilenc) új CD-ROM játékkal jön ki a közeljövőben. Ezek nagy része oktató illetve programok, de azt hiszem ez a cég a meglepetések cége. Nekik nem kell egy-egy új ötletért a szomszédba menniük. Ha azt mondom, hogy tavaj az *El-Fish* c. akváriumszimulátorral leptek meg minket, akkor idén is leeshet az állunk: *Digital Love* PC CD-ROM! Ez a program azért készült, hogy a modern idők stresszhatását csökkentse. A felhasználó választhatja ki a neki megfelelő zenét, emellett a gépen animációk futnak, ami olyan híres relaxációs terápiát alkalmaz, mint pl.: színterápia, lélegzésünk irányítása, Yoga gyakorlatok és Mantra éneklés. Az elmaradhatatlan Alfréd Csirke mellett meg kell említenem a *MegaRace* CD-ROM játékot. Ezt a Cryo fejleszti és egyszerűen csodálatos. Ha még idáig csak azon gondolkodtál, hogy veszel CD-ROM-ot, akkor most itt az idő - a játékot hátborzongatóan megtervezték, és a sebessége is jó. Csodálatos grafikájú autópályák és az autók mind 3D - renderelt objectek. Ezt kár lenne kihagyni!



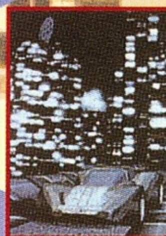
A *Rise Of The Robots* az egyik legszebb játék, amiben Ray-Tracing grafikákat használnak. A programhoz külön felvettek egy tervezőmérnököt, aki megtervezte a robotokat. A CD-ROM verzió SVGA animációkat tartalmaz, amelyek nemcsak pár másodperc, hanem több percnyi hosszúak. Részletesebben a PC-GURU oldalain írunk róla. A QQP szoftverház programjait is kiadják, amelyekről nem tudunk túl sokat írni.

# MIRAGE







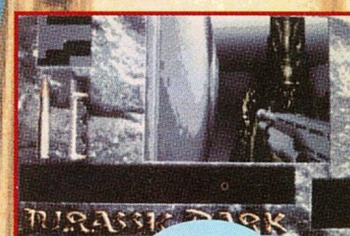







Idén az Ocean-nek gratulálhatunk a 10. születésnapja alkalmából. A *Jurassic Park* már rég beharangozott játék, s a cég versenyt is hirdetett a GURU magyar olvasói között: (részletesebben 64. oldal)! A játék október közepén lesz kapható. A képek az Amigás verziót mutatják, én a PC-ssel játszottam, az kellemesen gyors volt, és első rápillantásra tetszett. A *T.F.X.* egy másik siker lesz a D.I.D. cég jóvoltából - részletesebben a köv. PC-GURU hasábjain olvashattok róla. A T.F.X. és az *Inferno* is kijön CD³²-n is. Az utóbbi az Epic folytatása, de csak '94 februárjában várhatjuk. *European Champions* foci lesz, mire e sorokat olvassátok, valószínűleg már teszteljük. Annyi biztos, hogy több szemszögből is nézhetjük a pályát és az akciót vissza is játszhatjuk, kimerevíthetjük, lassított lejátszási üzemmódban is megnézhetjük. A *One Step Beyond* már nem fért bele ebbe a számba, ez tulajdonképpen a Pushover folytatása.






A Psygnosis sem hagyta cserben az Amiga tulajokat: *Creepers, Prime Mover, Combat Air Patrol, Hired Guns, Bob's Bad Day, Xmas Lemmings, Globdule, Theatre of Death, Benefactor, Wiz'n'Liz, Innocent, Magican's Castle, Brian The Lion, G2, Second Samurai, Puggsy, Microcosm*. Bagundagglookracchshahh- ez utóbbi nem egy játék címe, hanem afelett érzett örömködésem kifejezése, hogy befejeztem a listát. Nem, akárhogy is szeretnétek, a PC-seknek nem írom le, mit kínál a Psygnosis. Csakazértse. Majdnem kifelejtettem a legfontosabbat: egy hazai vonatkozású játékot is találtunk a listában: *Perihelion*. Az október 22-én megjelenő játékról a 19. oldalon olvashattok részletesebben. Személy szerint a Hired Gunst várom leginkább (DMA design - szerep/kalandjáték 4 játékost irányíthatunk egyszerre), a Microcosm CD³² verziójával egyetemben. (Itt pedig lőni kell, amíg bírja a joystickod. A grafikákat Silicon Graphics géppel készítették.) Na, egye fene, itt a PC lista: *Dracula, X-Mas Lemmings, Innocent, Microcosm, Hired Guns*.

# OnLine

Fél éve találkoztunk először az On-Line-nal, azóta egyre több és több programot adnak ki. Itt van pl. a *Cover Girl Poker*, amelynek ígéretes neve van, de sajnos a digi az nem a legjobb. Nyolc zene és több választható nyelv is jellemzi a játékot. Mindenesetre a 18 éven felüliek megnézhetik a következő képet... Ezek után a Battletech név is kecsegtetően hangzik, de nem írok róla semmi biztatót: először lássuk a játékot. A Virus Killer Professional is a cég nevéhez fűződik, amely: analizál, tanul, gyilkol és javít (file, boot, hybrid, trojan féléket). Nem is rossz...



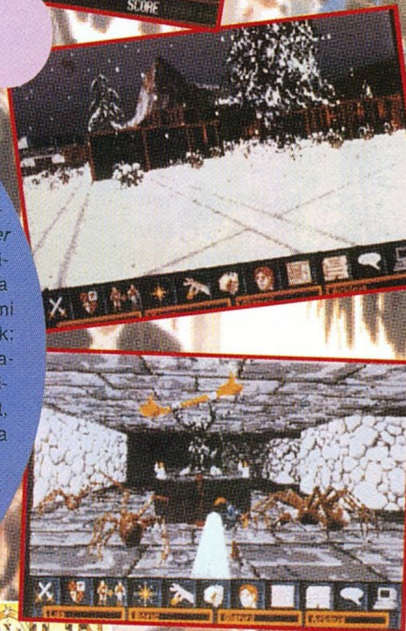


Mint ahogy egy pár cégnél is, itt is a CD$^{32}$ listával kezdeném: *Sensible Soccer* és a *Chaos Engine* is át lesz írva. Az utóbbi grafikája még szebb lesz, 256 színnel, melynek AGA változata is lesz. Az *Uridium II* már majdnem elkészült a kiállításra, de egy pár hetet még várni kell a megjelenéssel. A *Turrican III* név gondolom minden Amigás szívet megdobogtat - lesz Amigára is. Két év fejlesztés után a T3-ban beépítettek realtime 3D zoomot és forgatást, valamint 50 képkocka másodpercenkénti animációt! Ez évben jelenik meg az *Elfmánia*, amely hasonló technikai csodákkal kecsegtet mint a Turrican III, s ez a verekedős játék is karácsony előtt jön ki Amigára. Jövőre lesz csak létjogosultsága a *Sensible World Of Soccer*-nek.

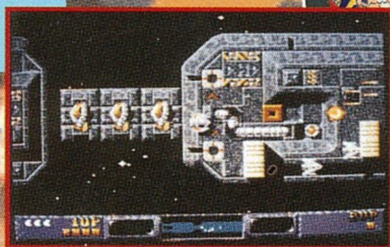




A U. S. Gold jelszava mindig az volt, hogy: "Jónak kell lennie, ha arany". Úgy látszik, ez mostanában igaz is, hiszen a *Flashback*, az *X-Wing* és *Day Of The Tentacle*, valamint a *Stronghold* mind-mind jobbnál jobb programok. Lássuk hát a közeljövőt is: a *Rebel Assault*-ról már írtunk - év végén játszhatnak vele a lézersugaras lemezegységgel rendelkezők. Ugyancsak LucasArts fejlesztés a *Sam & Max Freelance Police*, ami azonos stílusban készül el, mint a Day Of The Tentacle. Az *Elder Scrolls* és a *Delta V* is amerikai fejlesztés, a Bethesda Softworks nevét dicsérik. A Delta V demojáról csak annyit mondhatok, hogy legalább annyira meglepett, mint a Rebel Assault - gyors, szép és űrhajók is vannak benne - mi kell még? Az Elder Scrolls pedig egy Ultima Underworld típusú kalandjáték: olyan harctechnikával, amelyben körözhetünk az ellenfelünk körül, ugorhatunk, lehúzhatjuk a fejünket, szúrhatunk, vághatunk- szóval mindent csinálhatunk, ami egy csatában lehetséges. Aki nem szereti az egyutas játékokat, az majd vegye meg a *Dungeon Hack* c. játékot, melyben a gép generálja a labirintusodat, az ellenfeleidet, a megoldandó feladatokat... A kreált labirintusok passwordjeit beírva, ismét megkaphatjuk a már legenerált meglepetést, így haverok egymás között is cserélhetnek. Az SSI legújabb játékait csak névszerint említeném - helyszűke miatt: *Fantasy Empires* és *Archon Ultra*. Egy olyan játékról tudunk beszámolni a Goldtól, amely Amigákra is elkészül - a *Kingmaker*, ami egy stratégiai játék, leginkább a Rózsák Háborúja jelzőt illeszthetjük rá, hiszen a középkori Angliában játszódik.



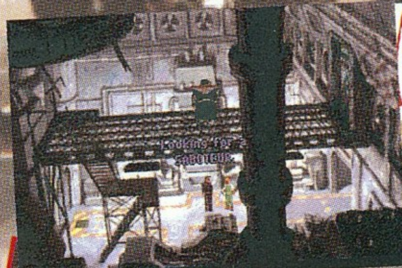
Fent: Rebel Assault, j. o.: Elder Scrolls



Fent Turrican 3, lejjebb az Uridium II



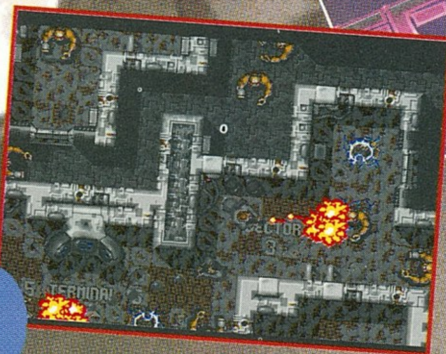

A Virgin Games igazi óriássá nőtte ki magát - egész Nyugat Európa szeptember 13-ról mint Mortal Monday-ról beszélt, azaz a *Mortal Kombat* konzolos megjelenéséről. A PC és Amiga változat novemberre várható s ez halálosan biztos - jelentette ki Danielle Woodyatt, a Virgin cég szóvivője. A Mortal Kombat előtt azért még megjelenik egy-pár játék: októberben a Goal PC és ST változata, az *Alien 3* Amiga és C-64 verziója, *Krustie's Fun House*, *Apocalypse* - Amigára. November: *Bart VS the World*, *Cannon Fodder* Amiga/ST, valamint a *Terminator 2* PC és Amiga változatai (az amit a játéktermekben is játszani lehet). Decemberben jön még a *Cool Spot* Amigára, amely már a konzolokon is nagy sikereket aratott. Nem felejthetjük ki a sorból a *Kyrandia 2*-t sem, amit ugyancsak novemberben várhatunk. Mivel mostanában minden jobb játék megjelenik CD-ROM-ra (a *Lands Of Lore* sem kivétel), így lesz a *KGB*-vel is. *Conspiracy* névre fog hallgatni, és sok digitalizált animáció is lesz benne. A játékban lesz egy HELP rendszer is, amelyben Maksim Rukov halott édesapja jelenik meg (Donald Sutherland - igen, Donald Sutherland - ezek az angolok tisztára meg vannak hibbanva) szóval megjelenik, és tippeket ad a végigjátszáshoz. Nem árt majd a játékban időnként bekapcsolnunk a TV-t sem, mert itt a hírekből nyerhetünk infókat. Akinek tetszett a Reach For The Skies, az játszon az *Overlord*-dal is, hiszen azonos készítőktől várhatóa játék '94 elején SVGA felbontásban.





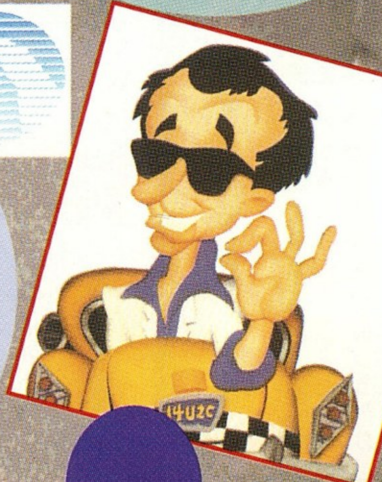
Fent: Beneath a Steel Sky alatta pedig egy kép a Kyrandia 2-ből.

A Team 17 fogalommá vált az Amiga tulajdonosok körében, de lassan a PC-n játszók is megismerik a nevet. A *Body Blows* PC-t teszteltük lapunkban, csakúgy mint az *Overdrive*-ot. Október közepén várhatjuk a *Body Blows Galactic*-ot, ami nemcsak Amigán, hanem 1200-en és jövőre PC-n is megjelenik. Az *Alien Breed* sem maradhat ki a PC-s játékok sorából, már csak azért sem, mert itt jön október végén Amigán a II. rész (AGA speciális változat). Nagyobb játék, új grafikák, jobb hang, több akció- mi kell még? CD$^{32}$ első játékaik csak jövőre jelennek meg, Alien Breed II, Body Blows és Body Blows Galactic, melyeknek CD zenéi és hangjai lesznek. Nehogy elfelejtsük, hogy az X2 (Project X 2) lehet hogy CSAK CD$^{32}$-n jelenik meg... Most lapozz a 16. oldalra, a Team17 interjúhoz.



A PC-GURU-ban reméljük tesztelni az *Aces Over Europe* II. világháborús szimulációját. A Sierra folytatja a megszokott sorozatait: *Police Quest IV.* A játékot egy új rendőr tervezte - Darl Gates. Egy másik játék is a VI. résznél jár már - *Larry.* Gondolom nem kell bemutatni a poliészter zakók hősét, a nők bálványát, a szoknyapecér Larryt. Al Lowe, a játék tervezője a jól bevált rajzfilmszerű animációival és utánozhatatlan humorával az ötödik rész eladásaira licitál. A *Quest For Glory* csak a negyedik résznél van még, de új harcrendszert vezetnek be a sorozatba. A sort egy új játék zárja: *Gabriel Knight: Sins Of The Father*





# Micro Machines

THE ORIGINAL · SCALE MINIATURES

A Micro gépezetek nem lehetnek valami nagyok gondolhatnánk elsőre, s igazunk is van. A Codemasters új játékában 27 különböző pályán bizonyosodhatunk meg róla, hogy a kis gépezetekkel milyen őrült helyeken lehet versenyezni. A program készítői minden huncutságot beleadtak a programba, nagyon élvezetessé teszi a játékot az állandóan felbukkanó nehézségek leküzdése. A grafika és a hanghatások nagyon jól illeszkednek a programhoz. A játék valószínűleg a legfiatalabb felhasználók igényeit fogja inkább kielégíteni, azonban mindenki haszonnal és élvezettel fogja forgatni és töltögetni ezt a nagyszerű kis programot. Most pedig lássuk az előforduló pályatípusokat.

*Bear™*



## Sand Jeeps

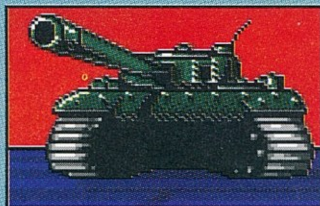
A homokozó kiváló alkalmat nyújt arra, hogy tudásunkat bemutassuk az ellenfélnek, csak vigyázzunk a felbukkanó tócsákra és a kövekre.





## Formula 1

A forma 1 mindig is nagy versenygések színtere, azonban azt ritkán tapasztalhatjuk, hogy a kocsik így kergessék egymást a biliárdasztal golyóktól hemzsegő posztóján.



## Mega Tanks

A háború még egy ilyen békés játékban is megtalálható. A pályán tankokkal kell lődöznünk egymást, miközben kerülgetjük a sakkbábukat, az üveggolyókat és a gyufásskatulyából kimászó bogarakat.





## Warriors

Egy komplett munkaasztal, melyről nem hiányozhat a csavarhúzó, a biztosíték, a csavar, sőt még az olajfolt sem.



## Powerboats

A vizek szerelmesei biztosan örülnek neki, hogy a kád vizében is bizonyíthatunk. A tisztuláshoz csak a szappanokat, samponokat és egyéb szereket kell elkerülnünk





## Turbo Buggys

Reggelizés közben kellemes lehet egy kis versengés, gondolták a programozók, csak arra vigyázzunk, hogy ne együk le magunkat.



## Sport Cars

Az íróasztal kiváló lehetőséget nyújt a versenyzésre. Vigyázzunk a gonoszul elhelyezett hegyezőkre és ceruzákra miközben a deszkán robogunk.





## Choppers

A légiversenyeket sem hagyhatták ki a programírók, így itt kis helikopterekkel versenyezhetünk egymás között egy dús növényekkel színezett falon.



## Ruff Trux

Nagykerekű autónkkal kell a hírnév felé száguldanunk. A szokásos kis ötletek és gonoszságok ezen a pályán is megtalálhatók

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 86 |
| ZENE | 75 |
| HANGULAT | 81 |
| ÖSSZESEN | 82 |

COOL · AMIGA

Codemasters

# SOCCER KID™



Nagy piaca van mostanság az igényesen kidolgozott platform játékoknak, így nem csoda ha eddig az ebben a témában nem utazó cégek is belevágnak ilyen irányú fejlesztésbe. A Krisalis is közéjük tartozik, eddig még nem indultak ebben a kategóriában, most azonban egy olyan programmal leptek meg minket, mely egy komolyabb cégnek is becsületére válna.

A szokásostól eltérően a játékban nem csak egy figurát kell irányítanunk, hanem ez a figura egy segédeszközzel is rendelkezik, mely jelen esetben egy focilabda. A ladba nagyban megkönnyíti későbbiekben a dolgunkat.

A programban az a nagyszerű, ahogy a figura mozgatását és a lehetséges mozgatásokat kitalálták és megvalósították a program készítői. Egyszerűen fantasztikus az a rengeteg (számszerűen 20) lehetőség amit a laszti segítségével megvalósíthatunk.

A pályákat nem részletezem különösképpen, az oldalon láthatjuk minden pálya ellenségeit és egy kis ízelítőt a pályáról. Találkozhatunk a játékban bonus pályákkal is, melyek a pontjaink növelését segítik elő.

A grafika egyszerűen fantasztikusra sikeredett. A grafikusok mindenre gondoltak a programban. A fáról lehulló falevelek, a háttérben a kirakatokban működő tévékészülékek mind-mind nagyszerű hangulatot teremtenek.

Különböző nagyon fontos dolgokat találhatunk a pályákon:

- Extra Time - időnket hosszabbítja meg
- Extra Stamina - kitartásunkat növeli
- Extra Energy - energiánkat növeli a maximumig
- Invincibility - sérthetetlenség
- Extra Lives - extra élet
- Speedy Boots - kétszer olyan gyorsan

*Bear™*

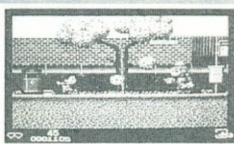



## ENGLAND

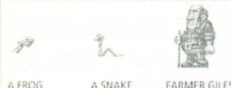
### Home Town



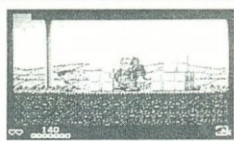
SIMON STOO DEREK



### The English Country



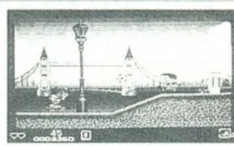
A FROG A SNAKE FARMER GILES



### London



GARETH

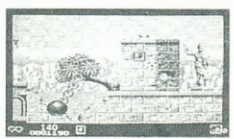


## ITALY

### The Ruins



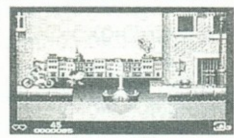
ROGER A (GULP) GHOST



### Venice



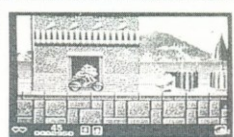
A FISH WICARDO



### The Riviera

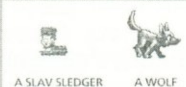


MOPED MANIAC PAVERELLI



## RUSSIA

### The Freezing Forest



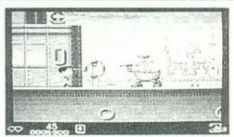
A SLAV SLEDGER A WOLF



### The Battleship



RED, THE CRAZY SAILOR A SWORDFISH



### Red Square



A GYMNASTY ASSASSIN

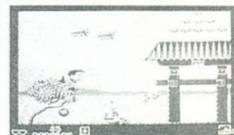


## JAPAN

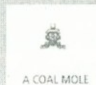
### The Countryside



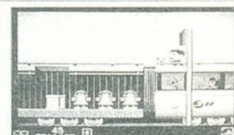
BIRRY BIRD D'LAGONFRY FRYING FISH



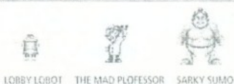
### The Train



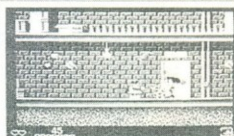
A COAL MOLE



### The Factory



LOBBY LOBOT THE MAD PLOFESSOR SARKY SUMO WRESTLER



## USA

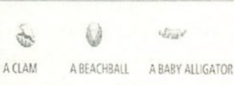
### The Wild West



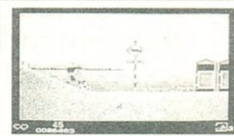
TUMBLEWEED CHIEF PAIN INDIAN A PORCUPINE



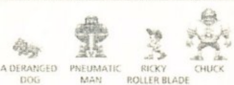
### Babe-Watch Beach



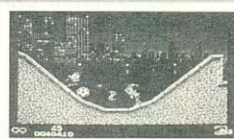
A CLAM A BEACHBALL A BABY ALLIGATOR



### The City



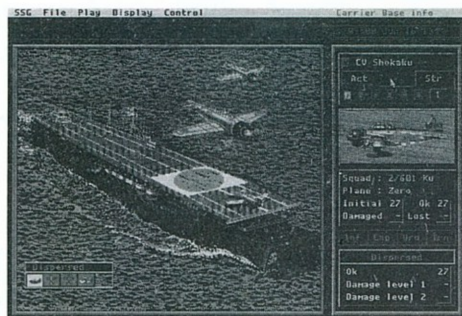
A DERANGED DOG PNEUMATIC MAN RICKY ROLLER BLADE CHUCK



# CARRIERS AT WAR

A napjaink csúcstechnológiájú hadviselését emuláló Harpoonból, a számítógép segítségével történő időutazás máris egy félévszázaddal korábbi hordozó fedélzetére és egy valós konfliktus közepébe repíti a compu-startégákat. Az előbb alkalmazott hasonlat pedig nem véletlen. Bár összetettségben nem éri el a jelenlegi etalon színtjét, a CAW mégis egyik legközelebbi rokonának tekinthető a jelenlegi stratágiai software-ek között.

Már a V.1-es változat is kápráztatóan sok hajó osztályt és repülő típust tartalmazott, és ez csak növekedett a CONSTRUCTION KIT megjelenésével, mely nemcsak a küldetés tervezőt tartalmazta, hanem a program feljavított V.2 verzióját is. Sajnos az előbbi dokumentációjának ismertetése lényegesen meghaladná az ismertetés jelenlegi terjedelmét, így publikálására csak külön igény esetén kerülhet sor.




Stílusától szokatlan módon a program számos korhű háttér grafikát, sok animációt és élethű hang FX-eket tartalmaz, amire csak ráadás a számtalan harcigép és hadihajó képét, valamint fontosabb adatait pontosan tartalmazó információs rendszer. A játék hangulatát pedig jelentősen fokozzák a légvédelmi tűzzel és füstcsíkot húzó gépekkel tarkított jelenetek, melyek a légitámadásokat kísérik.

Ki gondolta volna ezek után, hogy a CAW első változata 64 K-s gépre íródott 1984-ben?

HADSZÍNTEREK:
A cselekmény kizárólag a Csendes-óceánra és számtalan szigetére korlátozódik és bővelkedik a hadműveletekben. A V.1-es verzió Pearl Harbor-tól egészen a Fülöp-szigetek partjainál vívott összecsapásokig követi nyomon a II. világháború lényegesebb hordozó hadműveleteit. Külön kihívást jelent a Wake szigeti helyőrség felmentésére tett kísérlet, ill. Guadalcanal '42-es, Tarawa és Makin '43-as inváziójának ismételt megvívása, melyre a kibővített V.2-es változat installálása után kerülhet sor. Külön érdekesség, hogy a WAR-ROOM rendszernek köszönhetően egy-egy hadművelet több forgatókönyv szerint is lejátszható, melyek közül tán a legfurcsább a Final Countdown című filmből ismert események felidézése. Képesek lesznek-e a USS. Nimitz gépei elbánni a hat japán hordozóval?

CSENDES-ÓCEÁNI GHQ:
A hadműveletek helyszínéül szolgáló területek tulajdonságainak, valamint magguknak a különféle akciók paramétereinek módosítása az ismert menü-rendszerrel történik. Ismertetésre csak a rendhagyó funkciók kerülnek.

PLAY MENÜ: A szimuláció futásáva kapcsolatos paraméterek összességét tartalmazza.

DELAY: A kijelölt késleltetést lépteti be minden öt perces forduló után, a cselekmény áttekinthetőségének fokozása érdekében. Ennek az oka abban rejlik, hogy gyorsabb gépeken a program élvezhetetlen gyorsasággal fut.

BREAK: Megszakítja az események folyását valahányszor légiriadó (AIR WARNING), új hadihajó csoport megjelenése (NEW TG), hajóegység pozíciójáró tudósító jelentés (UPDATE TG), illetve öt percnél tovább tartó összecsapás (COMBAT) történik. Az ütközet felfüggesztés (COMBAT PAUSE) minden eldőlt csata után állítja le a programot.

A harci grafika (COMBAT GRAPHICS) kiválasztása az összes amináció megjelenítését eredményezi. Lekapcsolása esetén csak a központi térképen látható a csata helyszíne. A támadásokban résztvevő gépek állapotáról nyújt több információt a harc részletesség (COMBAT DETAIL) kijelölése. Így látható a gépet ért találatok száma és pusztulásának körülményei is. Ha a támadás alatt lévő hajónak nemcsak osztálya, de pontos neve is érdekel, akkor ez a (COMBAT ACCURACY) beállításával valósítható meg.

A központi hadműveleti térképen eltüntethető minden zavaró felhő (CLEAR WEATHER), feltüntethetők a viharos zónák (DRAW BAD WEATHER) és a teljes felhőzet (DRAW ALL WEATHER).
A győzelmet jelző képernyő (VICTORY SCREEN) csak a hadművelet befejezése után aktiválható.

DISPLAY MENÜ: Információt biztosít a hadműveleti térképen feltüntetett különféle egységekről.

SEARCH PLANES: Helyzetjelentés lekérdezés a levegőben lévő összes felderítőgéptől, mely tartalmazza az egyes gépek típusát (PLANE), pozícióját (REPORT), illetve azt, hogy a milyen időjárási viszonyok között és a küldetés melyik fázisában van. Ez lehet felkészítés a bázison (READYING), kutatás (SEARCHING), követés (TAGGING) és hazatérés (Returning).

SIGHTINGS: Az eddig fogott, az ellenséges flotta mozgásával kapcsolatos rádió jelentésekről tudósít, feltüntetve a megfigyelés számát, időpontját, és forrását (SOURCE), valamint a hajócsoport haladási irányát, sebességét (TRACK) és összetételét.

Ezek a hadművelet legfontosabb jelentései, melyek mindegyike az észlelést követően nappal hét, éjszaka pedig négy órán keresztül tekinthető érvényesnek. Az észlelést igazoló jelentések számával arányosan nő a hihetőségük.

FRIENDLY SQUADRONS: Feltünteti az összes levegőben lévő szövetséges harci



gép típusát és számát, a bevetés fajtáját, bázisukat (BASE) és célpontjukat (TARGET), valamint a cél légterébe való érkezésük feltételezett idejét (ETA).

ENEMY SQUADRONS: A ellenséges támadó kötelékek számáról és feltételezett irányáról (COMPOSITION), valamint az őket észlelő radar-központról informál.

SUBMARINES: A saját tengeralattjáróink helyzetjelentése. Megjegyzendő, hogy saját támadásaikat túlzottan optimista szemlélettel értékelik.

CARRIER-TG: A hordozó és a csoport többi hajója közötti átváltás.

SEARCH & STRIKE: Lehetővé teszi egy tetszőleges terület célpontként való kijelölését, ami ellen légicsapás indítható.

A TASK FORCE IRÁNYÍTÁSA
A parancsnokságunk alatt lévő Támadó Erő-t (TF) alkotó kisebb Harci Csoportok (TG) feladatai meghatározása négy ikon segítségével történik:

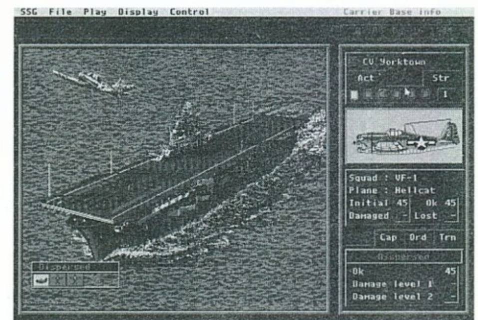
TASK GROUP ACTIONS (ACT): Ezen a képenyőn kerülnek ismertetésre a kiválasztott TG-vel kapcsolatos információk: az időjárási viszonyok, a hatályban lévő parancs, a jelenlegi (SPEED) és lehetséges max. (FLANK) sebesség. A fedélzeti hidroplánok, ill. a hordozógépei által felderítendő szektorok irányának kijelölése az egyetlen elvégzendő feladat.

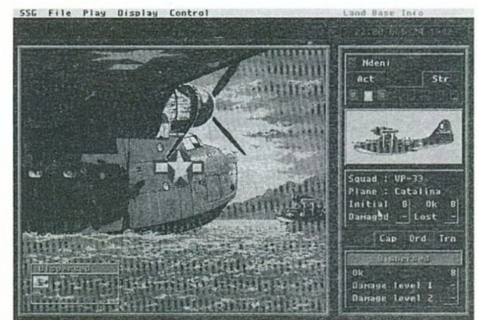
TASK GROUP MOVE (MOV): A különböző TG-k feladatainak meghatározása történik ennek a képernyőnek az ikonjaival. Változtatható a kötelék sebessége és haladási iránya (HEADING), valamint a parancsnoki TG-n kívüli összes többi TG tevékenysége. (ORDERS). Ennek az a magyarázata, hogy ezek a harci csoportok alárendelt szerepet játszanak és feladatuk a vezér TG fedezése (COVER), kísérete (ESCORT) vagy támogatása (SUPPORT) lehet. Ez utóbbi a jelzett egység mögött 40 mérfölddel történő haladást, az első kettő pedig értelemszerűen ennek az inverzét, illetve a parancsnoki TG környezetében történő hajózást jelenti. A kikötő (PORT FACILITY), a szövetséges TG (FRIENDLY TG), az ellenséges bázis (ENEMY BASE) és harci csoport (ENEMY TG) mind új úticélok kijelölésére szolgál. A célállomások meghatározásánál figyelmet kell szentelni a megfelelő sebességek beállítására, így a fedező ill. kísérő parancsot teljesítő TG-s sebességét legalább 5 csomóval növelni kell annak érdekében, hogy le ne szakadjanak egy irányváltoztatás következtében.

SURFACE DISPLAY (SUR): Ez a képernyő a felszíni összecsapáshoz felkészülő TG hajóinak a kötelékben elfoglalt helyét vázolja fel oly módon, hogy az ún. sorhajók (csatahajók és nehéz-cirkálók) alkotját a sort (LINE), míg a kisebb hajók ezek előtt (VAN) és mögött (REAR) vesznek fel védekező alakzatot. Feladatuk a tőlük balra haladó hordozók (CARRIER) és más felszíni harcra képtelen hajók (CONVOY) védelme. Az egyes kötelékek négy parancsot teljesíthetnek. Menekülés (FLEE) esetén az összes harcbaálló egység megpróbál kikerülni az ellenséges ágyúk tüzéből, ami a sebességükkel arányos módon történik. Az elmenekült hajók ikonját egy nyíl váltja fel. Az (OPEN) parancs a hajók közötti távolság növelését jelenti. Ennek értelmében a hajók folytatják a harcot, de fokozatosan megpróbálják elérni a képernyő szélén lévő védett zónát. Az egységek a megadott alakzatból nem válnak ki, a (MANTAIN) parancs esetén és a tüzet viszonozva közelítenek egymáshoz, ha az (OPEN) parancsot kapják.

Az ellenség elpusztítására torpedók, nehéz- és közepes kaliberű ütegek használhatók, melyek hatótávolsága változó. A célpont sorában megjelenő gránát, ill. torpedó jelzi, hogy a hajó lőtávolban van. Ekkor adható ki a tűzparancs (FIRE ORDER).

STATUS & SCUTTLING (STA): Mint ahogy már az elnevezése is sejteti, itt a hajók állapotának adatai tekinthetők meg. Minden hajó csata közben 15 sérülési pontot szerezhet, mielőtt végleg elmerül. Ennek a két fajtája a tűz okozta és a kijavíthatatlan károsodás, melyek értelemszerűen sárgás-vörös és piros kockákkal kerülnek jelölésre. Lényeges különbség a kettő között, hogy a tűz megfékezhetőés az okozott kár kijavítható. Egy súlyosan megrongálódott hajó esetében lehetőség nyílik az önsüllyesztésre (SCUTTLE), ez azonban az ellenségnek jelent győzelmi pontokat (VP), hiszen minden hajó rendelkezik egy bizonyos értékkel és ezeknek a száma határozzák meg a csata a kimenetelét.





LÉGI HADMŰVELETEK:

A hordozókról, valamint a szárazföldi bázisokról történő légitámadásokat végrehajtó kötelékek kijelölése, a visszatérő gépek fogadása és felkészítése szinte teljesen azonos módon történik, így egy helyen kerül ismertetésre a két támaszpont típus.

CARRIER ACTIONS (ACT): Szinte semmiben nem különbözik a TG (ACT) képernyőtől. A repülőgép hely (AIRCRAFT SPOT) a hordozó fedélzetén bevetésre indítható gépek, míg (READY) a harckész, a bevetésen lévő számát pedig az (OPS) jelzi.

CARRIER AIR BASE INFO (INF): Felvilágosítást ad a hordozón lévő CAG gépeinek típusáról, számáról és összetételéről. Az egyes századok nyolc különféle helyzetben lehetnek. Vannak leszálláshoz készülő (LANDING), már földet ért, de még nem parkolt (LANDED), fedélzeten vagy a hangárdeck-en tárolt (DISPERSED), lőszer feltöltés alatt álló (ARMING), felszálláshoz várakozó (TAKE OFF) és a hordozó légi fedezetést biztosító (CAP) gépek. Egy támadásra induló, de létszámban még nem teljes kötelék az (AIR GROUP), a bevetésen lévő egység pedig az (AIR OPS) hasábban van. Szárazföldi reptér esetén az egyik bázisról a másikra repülő gépeket (IN TRANSIT) is feltüntetik és van egy másik fontos különbség is: míg ebben az esetben 10 század tartozhat a

bázishoz, addig a hordozókon max. 5 század számára jut hely.

Az (INFO) ikon a kiválasztott hasábban lévő század állapotát jelzi. A CAP lehet (NORMAL), mikor meghatározott számú gép, egymást felváltva végzi a feladatot; vészhelyzeti (EMERGENCY), mikor az összes repülő képes gépet a levegőbe emelnek a hordozó védelmében és nem létező, ha a gépeket visszarendelték (RECALL).

Az (ORD) ikonnak történik a repülők fel- és átfegyverzése (ARM/REFUEL), a bevetésre indulók visszarendelése, valamint szárazföldi bázisokra való áttelepítése (TRANSFER).

CARRIER STRIKE (STR): Ezen a képernyőn jelölhetők ki a támadandó szárazföldi repterek (LAND BASES), kikötők (PORT FACILITIES) és haditengerészeti egységek (NAVAL SIGHTINGS). A csa-




pásmérő kötelék századai repülhetnek egymástól függetlenül (STRIKE), vadász kísérettel (ESCORT), illetve egy egybefüggő köteléket alkotva (COHESIVE). Ez utóbbi növeli a gépek túlélési esélyeit, hiszen a vadászok képesek elintézni az ellenséges CAP-ot, de megnöveli a cél eléréséhez szükséges időt, hiszen az egész köteléknek fel kell fejlődni és a leglassabb típusok sebességéhez igazodni.

ÚT A GYŐZELEMIG!

Távolsági felderítés: Mivel egy láthatatlan ellenségre lehetetlen csapást mérni, nyilvánvaló, hogy abszolut prioritást élvez az ellenfél hordozóinak felkutatása. Bár minden egyes felderítő bevetésre induló géppel csökken a támadó kötelékek nagysága, mégis, ha nincs támadható célpont, ezen egységek semmit sem érnek. Persze a legtöbb hordozón jóval több gép állomásozik, mint ami egy maximális kiterjedésű hadművelethez szükségeltetik. Probléma csak akkor merülhet fel, ha a kötelékeket egyszerre támadásra és új hajók felfedezésére is be kell vetni.

A japánok ilyen téren előnyt élveznek, hiszen már a cirkálóik is jól hasznosítható felderítő hidroplánokkal rendelkeznek, melyeket a hordozók gépeinek kímélete érdekében komoly használatnak vetnek alá.

Abban az esetben, ha két vagy több hordozó egy csoportban, de más TG-hez tartozva hajózik, érdemes mindegyikről néhány gépet indítani, mint sokat egyről. A szárazföldi bázisok felderítő kapacitását a végletekig kell kihasználni. Sajnos itt a gépek korlátozott száma okozhat gondokat.

Támadási doktrina: főleg a háború első éveiben egy hordozó minimális esélyekkel rendelkezett egy légitámadás sérelem nélküli átvészeléséhez. Ennek értelmében a legjobb taktika az ellenség hordozóinak megtámadása azelőtt, hogy gépeiket indítani tudnák. Az elmélet és a gyakorlati megvalósítás között azonban óriási különbség van. Ha ismeretes is az ellenséges flotta pozíciója, még mindig ott a nagy kérdés: mivel és mikor kell támadni. Komoly eltérés van a gépek hatótávolsá-

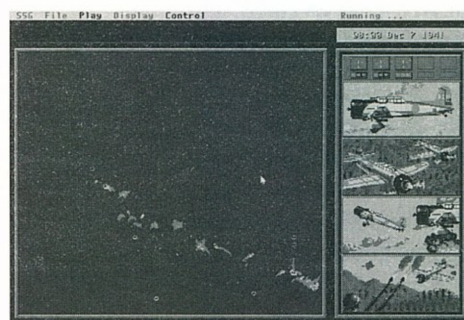



gai között. A zuhanó-bombázóké általában megfelelő, a vadászoké már kevésbé, a torpedóvetők pedig szánalmasan kis hatósugarúak, tehát ismét dönteni kell: támadni vagy várni, míg közelebb lesz a flotta.

Egyik szemlélet szerint bármely, akár egy századdal történő támadás is többet ér a semminél. Persze itt döntő szerepet kap az ellenséges gépek hatósugara is. Ha lehetséges, érdemes vadászkíséretet biztosítani, de a leghatékonyabb egy összefüggő támadást indítani a kellő hatósugarú gépekkel.

Mindenképpen ellenőrizendő a célpont felett eltöltött és a visszaúthoz szükséges idő, hiszen a célpontot lokalizálni éjszaka lehetetlen, a sötétben történő leszállás pedig veszélyes és komoly veszteségeket eredményezhet. A támadás elrendelése sem mentes a veszteségektől. Gépek semmisülhetnek meg fel- és leszállás, műszaki hiba és ellenséges tűz következtében. A támadás alatt a hordozót is könnyebben felfedezhetik, valamint egy második bevetés csak hosszú órák múlva és már csak kisebb kötelékekkel indítható.

A másik döntés esetén lényegesen megnő annak az esélye, hogy az ellenfél méri az első csapást. Ha nem is merül el a hul-



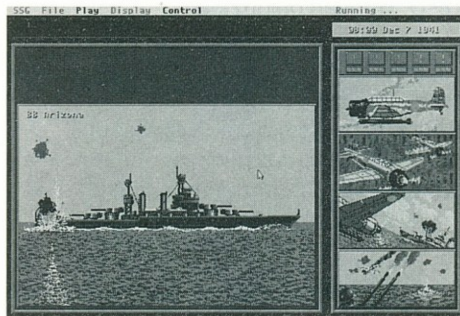

lámokban a hordozó, az okozott kár megbéníthatja a légi tevékenységet. Ez pedig egyenértékű a süllyedéssel, hiszen lehetetlenné válik a védekezés egy újabb támadás ellen.

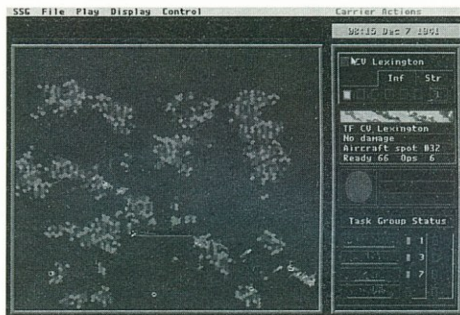
*Védekező műveletek:* a legjobb védelem az, ha nincs is rá szükség. Ettől eltérő esetekben állandó CAP-et kell biztosítani a flotta felett a nappali órákban és minél több hajót irányítani a hordozók köré, hiszen így koncentrálható a légvédelmi tűzfüggöny. Emellett minden egyes torpedó, melyet más hajóra indítanak, csökkenti a hordozó ellen bevethető lövedékek számát.

Ajánlatos a kötelék csatahajóit bizonyos távolságra hordozók elé küldeni, hiszen a felderítők hajlamosak voltak minden nagy hajót hordozónak jelenteni. Ez a félrevezetés pedig előnyöket eredményezhet. Ha ezen hajókat éri a támadás, mely máskülönben a hordozók ellen irányult volna, máris hátrányos helyzetbe került az ellenfél. Ezek a hajók emellett sokkal robosztusabbak, így elsüllyesztésük lényegesen nehezebb mint a hordozóké.

*Szárazföldi támaszpontok:* jelentőségük korlátozott, de nem elhanyagolható. Kellemetlen meglepetésben részesülhet az az admirális, a ki gépeinek hatósugarába irányítja hajóit. A támaszpont parancsnokok főleg a nehéz-bombázók esetében tartózkodjanak az önkényes gép áthelyezésektől, hiszen sok reptér képtelen rendes fogadásukra, mely hatékonyságuk és számuk komoly csökkenéséhez vezet.

*Felszíni hadviselés:* ezen összecsapásokban valamelyik fél mindig számbeli fölényben van, a másiknak pedig taktikai okai vannak a visszavonulásra. Az ettől eltérő cselekedeteket a kétségbeesettség, a hordozói, ill. egy konvoj védelmére tett kísérlet, vagy egyszerűen a kockáztatás ösztönzi.



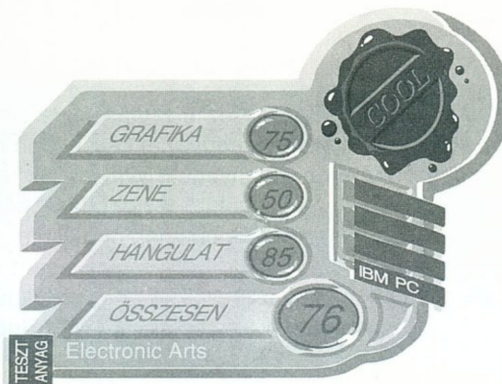

A rombolók megszégyeníthetnek akár egy csatahajót is torpedó támadásukkal, ha elég közel tudnak kerülni. Komoly túlerő esetén is sikerrel alkalmazható ez a taktika az ellenséges főerők lekötésére, ezért őket mindig a kötelék elejére érdemes helyezni. Másodlagosan pedig megakadályozhatják, hogy az ellenséges rombolók lőtávolba kerüljenek. Ha pedig rosszul sülnek el a dolgok, nem szégyen a futás!

*Manőverezés:* a teljes sebességgel történő száguldás, bár a hamis érzetét kelti, abszolut üzemanyag-pazarlás. A hajók egy-egy hadműveletet változó üzemképességi időtartammal kezdenek, és a rombolók korlátozott üzemanyag készlettel rendelkeznek. Harci-zónában az optimális cirkáló-sebesség 20 csomó. Ez elég gyors ahhoz, hogy megakadályozza az ellenséges tengeralattjárók pontos célzását, viszont nem eredményez felesleges üzemanyag fogyasztást.

## GYŐZNI VAGY HALÁL!

Az összecsapás kimenetelét a két oldal által elsüllyesztett hajók és megsemmisített repülők alapján határozza meg a program. Ennek a koncepciónak megfelelően a különféle egységek győzelmi pontokkal (VP) rendelkeznek, melyeknek a hadművelet végén elért végösszege alapján történik a csata kiértékelése. Így a végeredmény lehet döntetlen (DRAW), ill. pillanatnyi (MARGINAL) és döntő (DECISIVE) győzelem. Ezt a besorolást, az elért VP szám ellenére korlátozhatják a szállítmány pontok (CP), melyek bizonyos, a háború további menete szempontjából fontos feladatok, pl. katonák partraszállításáért járnak.

*Sorell'*




NÉHÁNY FURCSASÁG...

· A háborúk tűzviharában számos őrültnek tűnő ötlet kerül megvalósításra, bizarr különleges akciókra kerül sor és hétköznapi emberek válhatnak egyik percről a másikra ünnepelt hősökké. A csendes-óceáni háború sem mentes az efféle eseményektől, így az alábbiakban néhány olyan érdekességre hívnám fel a figyelmet, mely általában a történelemkönyvek mélyén, kisbetűkkel szedve található.

· Az USA 1940-es költségvetése megközelítőleg 4 milliárd dollárt irányzott elő a flotta fejlesztésére, mely 7 csatahajó, 17 repülőgép-hordozó, 27 cirkáló, 115 romboló és 43 tengeralattjáró megrendelését tette lehetővé. Napjainkban ez az összeg csak két hordozó beszerzésére elegendő.

· A háború első éveiben alkalmazott USN torpedók megbízhatatlansága közismert, de a Midway-i csatában szerzett sérülések következtében süllyedő Kaga hordozó elleni támadás, még így is érdekességnek számít. A USS Nautilus által indított három lövedékből kettő teljesen elvétette a célt, míg a harmadik, bár eltalálta a hajótestet a felrobbanás helyett kettétört és a robbanófej elmerült a hullámokban. A törzs fennmaradt a felszínen, tutajt biztosítva a Kaga számos tengerésze számára.

· Komatsu zászlós a Taiho hordozóról felszállva figyelt fel a torpedóra, mely egyenesen a hajója felé tartott. Felmérvén a helyzetet azonnal döntött, és gépével célbavette majd rázuhant a hajótesttől már csak 30 méterre lévő lövedékre. Önfeláldozása azonban hiábavalónak bizonyult, hiszen egy másik torpedó eltalálta a hajót, megpecsételve sorsát.

· A csendes-óceáni háború talán legőrültebb terve a Fuji hófedte csúcsának légibombázás útján történő vörösre festése volt, melyet csak a szükséges iszonytató mennyiségű festék beszerzési nehézsége hiúsított meg.

· Egy nappal a Midway-i ütközet után az USMC egyik zuhanóbombázó köteléke támadást intézett a sérült Mikuma és Mogami cirkálók ellen, de a rácsapást vezető R. E. Fleming fregattkapitány gépét a heves légvédelmi tűz következtében végzetes találat érte. Fleming égő gépével megkísérelte a Mikuma parancsnoki hídjának elpusztítását, de célttévesztve a hátsó lövegtornyok egyikére zuhant. A becsapódás gázrobbanások sorozatát indította el, mely előbb a gépház, majd az egész hajó megsemmisüléséhez vezetett. Ez tekinthető a háború első Kamikaze támadásának.

· A fegyveres szolgálatokhoz való bevonulás a halálhoz oly közel álló tettnek minősült Japánban, hogy a szülők ekkor tartották meg fiaik temetését. A Shinto hagyományok szerint végzett szertartáson a hadbainduló ifjakat hozzátartozóik kísérték, így bárhol pusztult is el a katona, már előre megfelelő végtisztességben részesült.

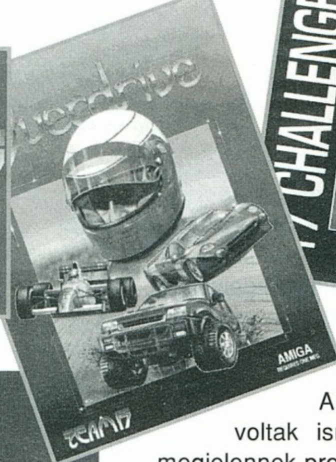
· A 30-as évek elején kezdődő japán hadiflotta átszervezési programja olyannyira a Royal Navy mintájára történt, hogy közismert hagyománytisztelet ellenére beiktatták a naponta legalább egyszeri nyugati stílusban történő étkezést, melyet a matrózok késsel, villával és kanállal fogyasztottak el.

· A háború leglátványosabb tengeralattjáró elhárító akciója a USS England kísérő-romboló nevéhez fűződik, ami 1944 májusában egy rutin őrjáraton felfedezte egy RO osztályú naszádokból álló megfigyelő vonal egyik végét. Az elkövetkező napokban mind a hat tengeralattjárót hullámsírba küldte anélkül, hogy maga találatot kapott volna. Ezt az eredményt a mai napig egyetlen másik hadihajónak sem sikerült megismételni, ill. túlszárnyalni.

· Egy másik rekord a Gato osztályú USS Tang nevéhez fűződik, melynek elsüllyesztését nem kevesebb mint 25 alkalommal jelentette be a Császári Haditengerészet. A naszád pusztulását végül is egy mágneses önrávezetésű torpedóval folytatott és elvesztett párviadal okozta.

· Az USA fegyveres erői széleskörű építési programot valósítottak meg Guam és a Mariana-szigetek közel 700 négyzetmérföldnyi területén, melynek eredményeként 233 szabadtéri mozi, 65 színpad, 35 ring, 35 baseball, 95 football, 225 kézilabda és 30 kosárlabda pálya készült el. Mint látszik, komoly figyelmet fordítottak a katonák szórakoztatására.








Martyn Brown, a cég alapítója - megszállott Amigás

GURU: A Team 17 mindig is az Amigás fejlesztéseiről voltak ismertek. Most PC-n is megjelennek programjaitok; voltak-e nehézségeitek a Body Blows fejlesztése alatt ?

M. B.: A legtöbb problémát a Hardware okozza. Body Blows egy kísérlet volt - de a következő játékunk az Alien Breed leszennek a megírása sok fejfájást okozott nekünk. Iszonyú nehéz átkonvertálni a játékot, hogy ugyanazt a hangulatot keltse, mint az Amigás. Nagyon nagy területeket kell mozgatni, és PC-n nem olyan egyszerű a scroll rutin... A következő nagy falat a Superfrog és az Overdrive lesz.

GURU: Kit ismertek a Gallupnál? Minden játékotok felkerül a toplistákra, hét játékotokból öt első helyezett volt!

M. B.: Ha ismernénk a sikerünk titkát, az tuti, hogy azt is eladnánk! Az Amigások mind tudják, hogy mi a legjobbat szeretnénk nekik nyújtani.

GURU: A játékokat ugyanazok a programozók konvertálják?

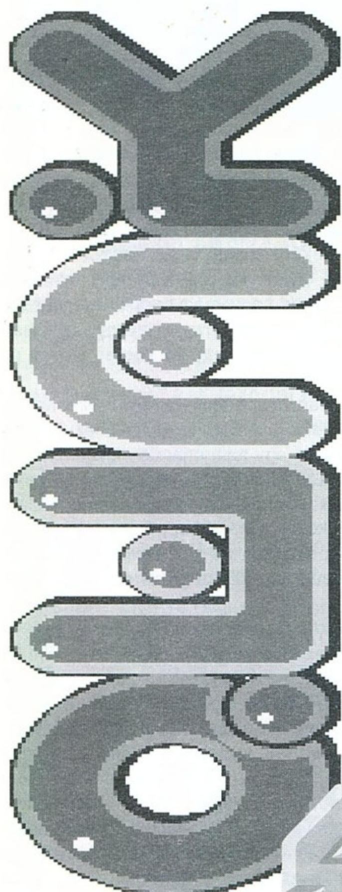
M. B.: Természetesen nem. Nem írhatják ugyanazt a játékot egy évig. A Body Blows PC (miután már megvoltak a grafikák) csak 10 hétig készült.

GURU: Mi a helyzet a Superfroggal?

M. B.: 11 hónapig fejlesztettük és tele lett vele a hócipőnk. Szerintünk az egyik legjobban sikerült játékunk, de csak 20.000 adtunk el belőle - nem lett első helyezett a listákon, hiába kapott jó kritikát... Folytatás biztos nem lesz, de egy hasonló stílusú játékkal még találkozhattok...

GURU: Hogyan dolgoztok?

M. B.: Jó képességű embereket szedünk össze, megszállottakat, akik mellesleg barátok, s nem leszünk nagyképűek- hiszen Te is ismersz minket... Az Amigás fejlesztéseinket pedig nem hagyjuk abba- Project X 2 - csak A1200 verziója jövőre jön! *Masell*




Most érkezett a szerkesztőségbe ez a fantasztikus platform játék. Forrón ajánlom mindenkinek! A sztori itt mindössze annyi, hogy "két kacsa jobb mint egy". Igazság szerint egy ilyen stílusú játéknak nem a történet a lényege, nyilatkozzák a készítők. Tehát, ahol nincs, ott ne keress! Inkább játszunk, benne vagyok! A legjobb lesz, ha ketten indulunk, Te és én. A cél, minél messzebbre eljutni és minél több bonus pontot gyűjteni. Ennyi az egész, egyszerű és nagyszerű. A QWAK-ban pont ez a jó. Ugyan grafikában nem nyújt kiemelkedőt, de hozza a jó átlag szintjét. A játszhatósága viszont minden eddigit felülmúló, majd meglátod. Merem ezt állítani annak ellenére, hogy szerintem még nem készült a Superfrognál jobb. Persze az is TEAM 17 progi.

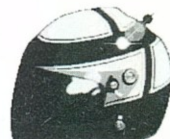
Visszatérve a kacsákra, a nyolcvan pályán felvonuló ellenségek hada remek szórakozást ígér. A játékban van egy olyan apróság, amivel még nem találkoztam. Megjelent a bonus új fajtája, ami a békességért jár. Ha a pályát gyilkolás nélkül teljesíted, akkor kaphatod meg a "békepontokat". Két játékos esetén egyik kacsa sem pottyanthat ártó tojglikat ellenfeleire! A szép az egészben az, hogy elvileg csaknem minden pálya teljesíthető így is. Próbáld ki!

Természetesen nem hiányzik a játékból a gyűjtögetés sem. A gyümölcsökért tojás jár, ami a tulajdonképpeni fegyver. A hat különböző színű gyémánt összegyűjtéséért rengeteg pont jár. A gombákhoz ha hozzáérsz, az összes virág koponyává változik és vica verza. A hat különböző lötyi mindenféle pluszt ad /repkedés, sérthetetlenség, páncél stb./. A kulcsok felszedegetése pedig a továbbjutáshoz elengedhetetlen. Minden titkot nem súgok meg, fedezd fel Te is a QWAK világát, ígérem nem fogsz csalódni! *Lily*





# F17 Challenge



Az új Team 17 irányzat - mégpedig az, hogy igényesen kivitelezett budget játékokkal lepjék meg az Amiga szerelmeseit - úgy látszik nagyon jól beválik. Az F17 Challenge megjelenése után nem sokkal már a toplisták élén száguld.

A program nem mondható kimagasló teljesítménynek a cég életében, azonban azt amit nyújt, azt korrektül és élvezetesen teszi. A programozók semmilyen falrengető újdonságot nem raktak a programba, a grafikusokkal ellentétben, ugyanis szerintem jó pár nem budget játék is megirigyelhetné a pompásan kidolgozott grafikát.

A játék indítása után a főmenüben a következők közül választhatunk:







- **World Championship**

Teljes világbajnokság, a világ 16 pályáján.

- **Race Single Circuit**

Kiválaszthatjuk a nekünk szimpatikus pályát és ezen nyomulhatunk.

- **Practice**

Egy kis gyakorlás sosem árt a pályán.

- **Game Options**

Rengeteg beállítási lehetőség, ahogy az már lenni szokott.

- **Car**
- *Red* - erős motor és nagy gyorsulás jellemzi
- *Red/White* - ha taktikázni szeretnénk válasszuk ezt
- *Green/White* - erős motor, strapabíró karosszéria mindenfajta pályára
- *Yellew/Green* - gyors autó a gyors pályákhoz
- **Gears**
- *Auto* - Automata váltó
- *Manual* - Manuális váltó, a joy előre, illetve hátrahúzására reagál
- **Accelerate**
- *Button* - a tűzgombra gyorsít
- *Stick* - a joy előrenyomására gyorsít
- **Laps** - a verseny köreinek száma
- **Game Mode**
- *Normal* - bármilyen pozíción fejezzük be a versenyt, a program továbbmegy
- *Arcade* - csak az első 6 helyezés ér valamit a versenyben
- **Level**
- *Rookie* - könnyű fokozat
- *Average* - középső fokozat
- *Pro* - professzionális fokozat

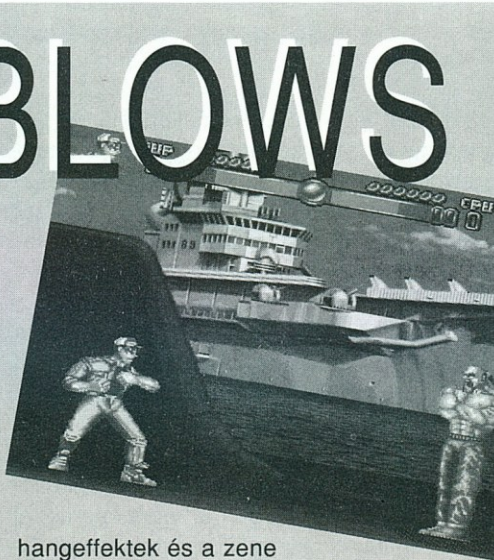
Nem rossz program az F17 Challenge, valószínűleg sokak számára jelent majd jó kikapcsolódást a játék, mely az ár/teljesítmény mutatót tekintve kimagasló alkotás.

*Bear™*

# BODY BLOWS

A Team 17 megint remekelt. Sőt olyat alkotott, amire sokáig nem lesz válasz a PC-k világában. Ilyen verekedős őrület régen nem söpört végig a szerkesztőségen. A Body Blows gyorsabb, szebb, és gördülékenyebb, mint a nagy vetélytárs Street Fighter II PC-n. Az amigás verzió annak idején nem nyerte meg a tetszésünket, de a PC verzióban sok minden javított formában jelent meg. Az ellenfelek nagy változatossága, a speciális támadások és a könnyű kezelhetőség, mind nagyon szimpatikussá teszik a játékot.

A programban szereplő nagy verekedők közül szabadon válogathatunk, de szinte bárkivel esélyünk van a végső győzelemre. Az adott harcosnak megtaláljuk egyébként az aktuális ellenfelét is, így akadnak nehezebb és könyebb összecsapások is. A fergeteges hangulatot a



hangeffektek és a zene teszi teljessé. Ajánlom minden olvasónknak, akik a hétköznapok harcai elől a számítógép monitora elé menekülnek. Igazán izgalmas csatákat vívhatnak a játék utcáin, terein, arénáiban.

Sajnos azt kell mondjam ismét, a PC verzióra jobban odafigyeltek az alkotók. Ami megfogott a játékban, az hogy még én is - aki igazán nem szoktam ilyen típusú já



tékokkal foglakozni - igen hamar beleszerettem.

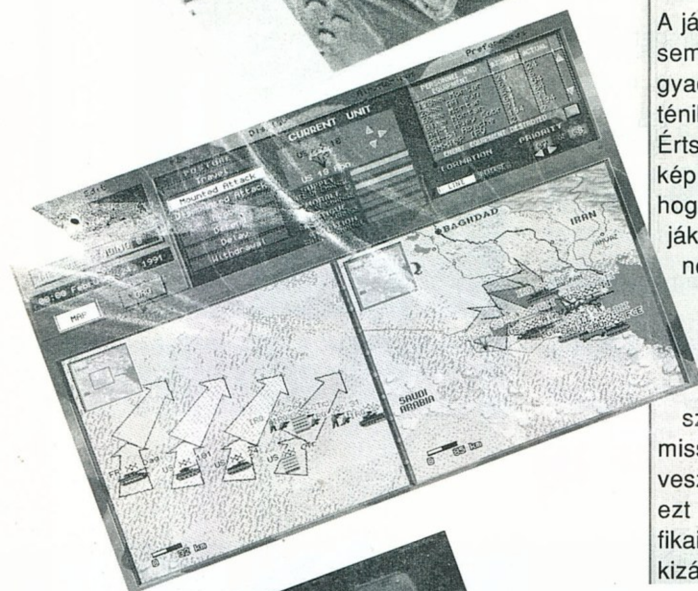
A végigjátszás egy kicsit meglepett. Soha nem volt még verekedős játékban sikerélményem, a mai napig. A végső ellenfél legyőzésével azonban nem szakad meg a játék.

Max, a főellenfél legyőzése után... Na, de hagyjunk valami izgalmat nektek is.

*Shy*




A Patriot az Elecronic Arts és a Three-Sixty közös alkotása. Sajnos a játék nem a remek Patriot rakéta hatékonyságával csapódott a köztudatba. Még talán az impotens orosz Scud rakéták - nagyobb a füstje mint a hatása - igénytelen kiszerelését sem éri el.
Egy igazán ritka rossz stratégiai játék, amely az öböl-válság egyéni felfogású szimulációja akar lenni.

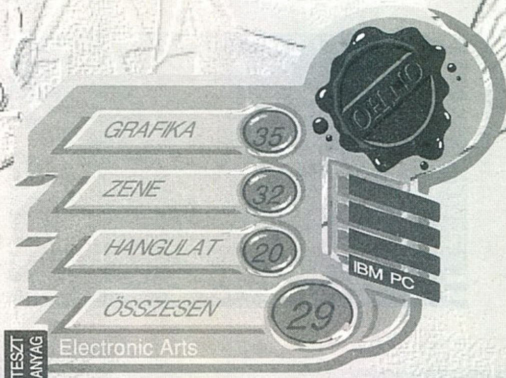


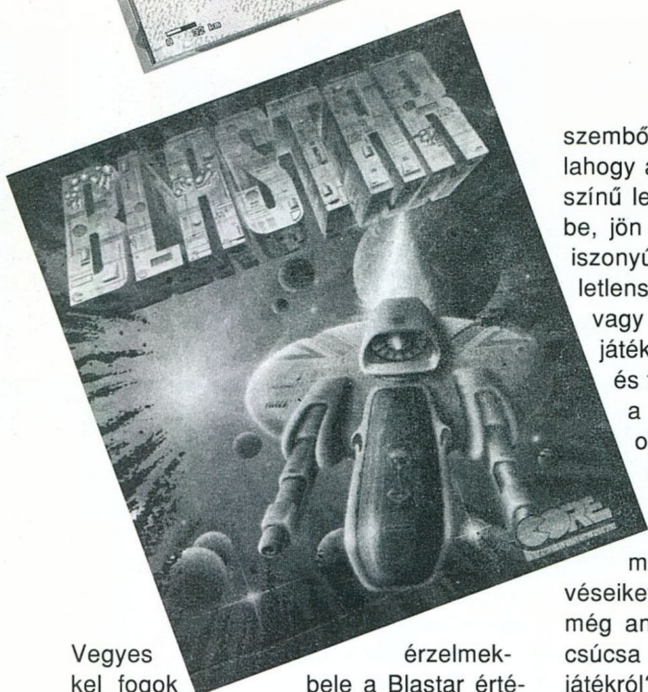
A játékról alapvetően nem lehet semmi jót írni, ugyanis az "égegyadta világon" semmi sem történik benne.
Értsd, ahogy mondom, egy térkép felett csodálkozhatunk, hogy egységeink hogyan hajtják végre az offenzívát, amit nem is mi vezetünk.

Százával hullanak az ellenséges erők, míg mi csak csekély veszteségeket szenvedünk el. A későbbi missziókban már nagyobb veszteségeink is lehetnek, de ezt nem érzékeljük, mert a grafikai megjelenítés gyakorlatilag kizárja ezirányú ténykedéseinket. Azt kell mondanom, hogy sajnos a program leg látványosabbnak ígérkező részét, az egységek megjelenítését is elpuskázta a készítő team, ugyanis a harci szerkezeteknek csak igen nevetséges "Móricka-rajz" szintű ábrázolását sikerült előcsalogatnom. Ebből is látszik, hogy hiába 640×480-as egy program, nem bizonyos, hogy bárki is megcsodálja.

Álljon itt elrettentésűl egy kép a játékból, amely valószínűleg az egyetlen amit ki lehett szedni belőle. Sajnos ezt is minek. Rá kellene ébredni lassan az összes szoftvercégnek, hogy a vásárló nem csak a szép doboz vásárolja meg drága pénzért, ma már szolgáltatást is vár érte.

*Shy*

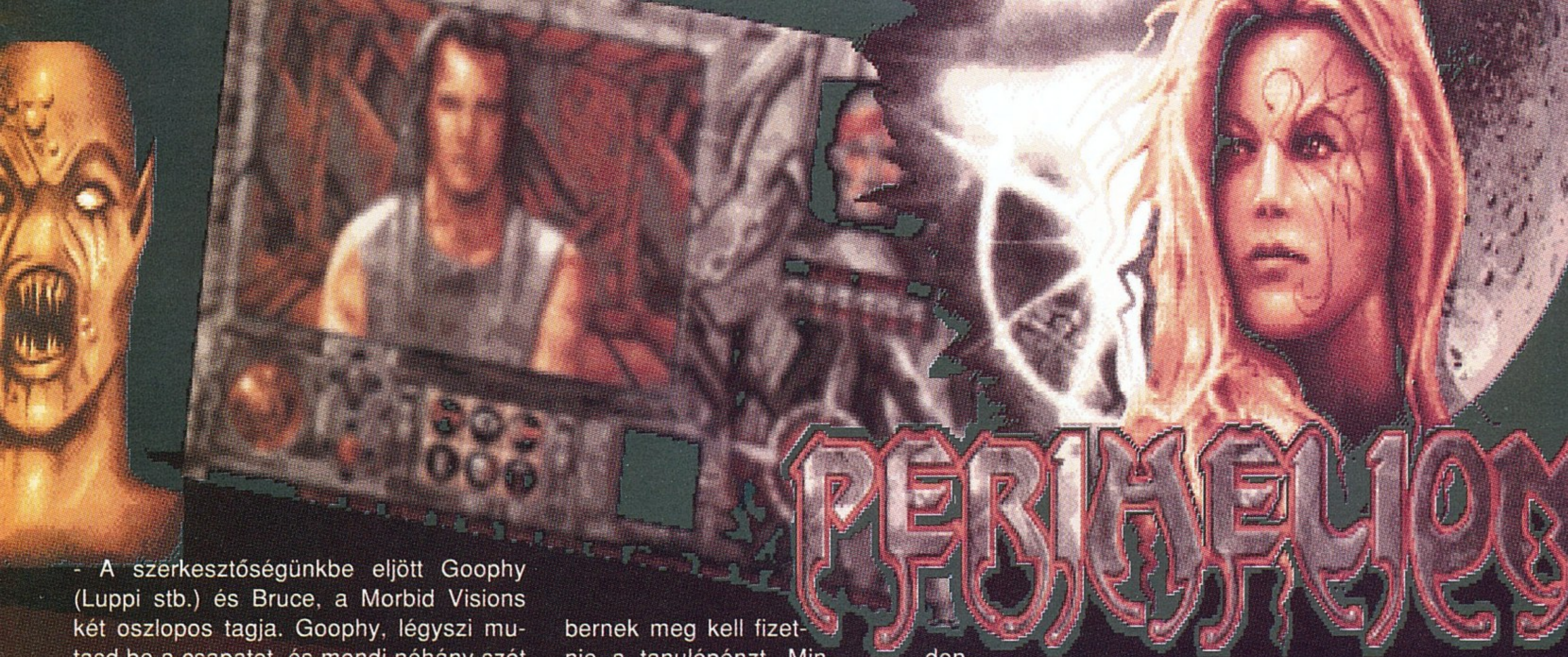



Vegyes érzelmekkel fogok bele a Blastar értékelésébe. Tulajdonképpen a játék jó: megfelelő zenével és stílusos grafikával rendelkezik. A blastar rossz: egy lövöldözős játék és semmi több. De igen több: szinte az összes típusú shot-em up megtalálható benne: a felülnézet, oldalnézet, szemből jövő űrhajók, főellenség, de valahogy az az érzésem, hogy nagyon egyszínű lett - mire belejössz az egyik részbe, jön a másik. De végül is a játék jó: iszonyú sokat tesztelhették: jókor jön (véletlenszerűen) a plusz energia, élet, vagy az extra continue. Mégsem jó a játék: nem ösztönöz arra, hogy tovább és tovább játszak vele (nem úgy mint a Soccer Kid!). Jó ez a kis játék: olyan effekteket láthatunk benne, amit még sohasem: az akció alatt az egész képernyő sinus-scrollozik, miközben űrhajók húznak el mellettünk, halálos pontosságú lövéseiket leadva, és a scrollozó felszín még animál is! Igen, ez a programozás csúcsa az Amigán. Most mit gondoltok a játékról? Valószínűleg azt, amit én is: nem tudom... sok pozitívuma ellenére egy-két dolog hiányzik belőle: a vonzerő, a sok szín, és a látványosabbnál látványosabb robbanások. Valószínűsítem, hogy egy svéd vagy más skandináv democsapat műve a játék, amely a scrolltechnikán alapult, de hiába, ha én csak egy kicsit látom jobbnak egy közepes lövöldözős játéknál, szerintem '93-ban többet várnak az emberek a pénzükért. Azok, akik szeretik a lövöldözős játékokat szerezzék meg, mert sok űrhajófajta és stílusos felszíngrafikák (melyek mint mondtam, animálnak is) jellemzik. Nem is túl nehéz az első négy pálya, de a többi már igazi joysticknyúzóprofikat igényel. Három fegyvert vihetünk a gépünkön, mindegyik tűzerejét is növelhetjük (felszedhető P jel). A SPACE aktivizálja a megabombát, mely mindent felrobbant a képernyőn (mi szerencsére életben maradunk) - ebből is találhatunk utánpótlást ami a szétlőtt űrhajóroncsaiból kerül elő ez egy kis golyó-ikon. A többi extra: *: bonusz pont, S: gyorsabb űrhajó, E: energiafeltöltés, a + pedig pénzt jelent. Szóval a lövöldözős mániákusok szerezzék meg, a többiek viszont nem fogják megkedvelni ezt a műfajt.

*Masell*






- A szerkesztőségünkbe eljött Goophy (Luppi stb.) és Bruce, a Morbid Visions két oszlopos tagja. Goophy, légyszi mutasd be a csapatot, és mondj néhány szót a Perihelionról.

- Nos, a Morbid Visions mintegy 2 éve alakult a Cerberos néhány tagjából: Silkie (Tóth Edvárd) - grafika, Bruce (Végh Zoltán) - zene, Luppi (Szentirmay Gyula)-code.

De amíg a Cerberos inkább egy haveri kör volt, nők, alkohol, kábítószer (persze ez csak poén), azaz egy democsapat, az MV-n belül viszont teljesen a munkára tolódott el a hangsúly.

- Így te, a csapat programozója Amigára készítetted el az első játékotokat, a Periheliont. Okozott-e bármilyen nehézséget a sok demo megírása után átállni egy komolyabb lélegzetvételű program megírása?

- A program vége felé igen. Egy olyan hosszú játék megírása mint a Perihelion, teljesen más programozási technikát igényel, mint egy demo. Egy demoval néhány hét, esetleg hónap alatt elkészül az ember, aztán el lehet felejteni az egészet. A Periheliont viszont 20 hónapig írtuk. A végére jöttem rá, hogy egy másik módszerrel sokkal könnyebb lett volna megírni az egészet, de hát az embernek meg kell fizetnie a tanulópénzt. Mindenesetre rengeteget fejlődtem ezalatt a program alatt, és a következőhöz teljesen másképp kezdek majd hozzá.

- Bruce, te írtad a zenéket. Hány zenei részt tartalmaz a játék és milyen hosszúak ezek?

- Rengeteg zene van a stuffban. Minden dungeon belépője más, és bent is a hangulathoz illő "zenekar" muzsikál. Különösen érdekes az események dramatizálása. Például, amikor megtámad egy rettenetesen kemény, aggasztó kinézetű monster, akkor a zene átcsap sokkoló "reszelésbe". Sajnos, a kód és a grafika sokat eszik, ezért a zenék elég rövidek, Dungeononként 64 k belépő, belül 32 k. Luppi ezert még lakolni fog.

- Azt hiszem, épp ideje egy-két szót ejteni a játékról. Milyen kategóriába sorolható be, a rövid története stb.

- Azt hiszem talán leginkább a szerepjátékok közé lehetne besorolni, bár van egy csomó olyan sajátosság, ami még nem volt benne egyetlen RPG-ben sem. Az egész egy saját világon játszódik, ahol a korszerű technológia ugyanolyan mindennapi, mint a mágia. A rövid sztori: 300 évvel a történet előtt a legjobb meditátorok mogjósolják egy 10. isten (9 van az eredeti világban) eljövetelét, aki fölborítja az egyensúlyt és akaratlanul is a világ pusztulását okozhatja. Ennek megakadályozására létrehoztak a legmodernebb géntechnológiák segítségével 6 (giga)hőst, akiket hibernálva tartanak a játék kezdéséig. Itt lép be a játékos a képbe, mikor is elkezdődnek az iszonyatos borzalmak (reszelés!!!). A karakterek lehetnek pl.: ember,cyborg,rovarszerű,vagy bionecron (ezeket a tudomány istene hozta létre a saját szórakoztatására). A harcokban csak a stratégia számít. Hasonlít az SSI stuffokban már ismert megoldásra, csak sokkal dögösebb (haha,öntömjénezés rulez!!!).

- Te is tudsz mágiát használni?

- Természetesen. Erre egy külön screen van, ahol 40 varázslatípus 3-4 formájából lehet választani. Természetesen a 3 féle mentális osztály speciális varázslatokat is tud a közös mágián kívül.

- Szerintetek mi ad el egy játékot manapság? Az ötlet, a grafika, vagy egy jó kód?

- Szerintem elsősorban a grafika. Ez az alap. Természetesen a játszhatóság is egyre erősebb követelmény. Pl. ott van a Lemmings. A grafika nem brilliáns, de a játék aggasztóan jó. A mi játékunkat szerintem a grafika adta el, mert egy remek hangulatot teremt a játékosnak. Azok sem fognak csalódni, akik csak egy jót akarnak játszani. *(A zene is egész jó! - Bruce).* A játékról még annyit írhatnánk befejezésül, hogy a Psygnosis novemberre adja ki az Amigás változatot.
- Köszi az interjút, sok sikert.

*Masell*



# ISHAR 2

Dwilgelindildong...

Sok megpróbáltatás után néhány kalandozó megtalálta a legendás Ishart és elpusztította a gonosz Kroght. Ishar szellemi és kultúrális központtá vált, melynek sugárzása áthatotta Arborea szigeteit. A legismertebb Zach sziget városa napjainkban nagy befolyásra tett szert a szigetvilágban. Egy reggelen, Zubarant, Ishar új uralkodóját egy szokatlan látogató kereste fel...

És itt, ezen a ponton észrevétlenül belecsöppenünk Ishar életének forgatagába, a magukkal sodró eseményekben megjelennek A VÉGZET HIRNÖKEI...

A JÁTÉK IRÁNYÍTÁSA nem sokat változott, az egérrel és a billentyűzettel is megoldható. A harc során ajánlom az F6-F10 billentyűk használatát, mert jóval gyorsabban és hatékonyabban irthatod ellenfeleidet. Ez pedig fontos lesz, mert ebben a játékban még mindig real time harc van. A harcban meghatározó szerepet kap a csapat felállása, ettől függ ki tudja használni fegyvereit és kit hogyan ér találat. Az egyik legfontosabb változtatás a varázslatok rendszerének és használatának új struktúrája. Már nem kell tanulni a spelleket, ez szintlépéskor automatikusan bekövetkezik. A varázslatok pedig kis ikonokként jelennek meg, így jóval könnyebben használhatók. Természetesen az egyes varázslatokat csak meghatározott karakterek használhatják /scholar, priest, magician, druid/.




A játékállás mentése már nem kerül ezer aranyba /most gondolom sokan fellélegeztek/, bármikor tölthetsz, menthetsz anyagi veszteség nélkül.

Az akciós ikonok funkciói:
1. Ha utad során találkozol egy kalandozóval, akit szeretnél csapatodba invitálni itt megteheted.

2. Ezzel az opcióval elküldheted a csapat tagjait, de nem biztos, hogy a team egyetért majd döntéseddel és az ő szavuk dönt.

3. Itt a karaktereknek egymás legyilkolására adhatsz utasítást, de ez negatívan befolyásolja a csapat hangulatát. Ráadásul az áldozat sokszor gyilkosa ellen fordul és magával viszi őt is a halálba! Ezért ha valakit át akarsz segíteni a másvilágra, akkor tedd a legelső pozícióba, fegyverezd le és a harcnál hagyd sorsára. Tudom, nem tisztességes megoldás, de még mindig ez a legjobb.

4. Elsősegély. Képességeihez mérten bármely típusú karakter nyújthat, de ha csapattagok közt viszály van, akkor a gyűlölködők nem fognak segíteni társaikon.

5. A térkép összerakásával közelebbi képed lesz a szigetekről és a jelölt kikötők utazásaid során fontos szerepet kapnak majd. Természetesen a labirintusok térképeit ettől függetlenül neked tanácsos elkészítened.

A tapasztalt kalandozók áthozhatják csapatukat az előző részből, de aki nem játszott az Isharral annak sem fog gondot okozni a megoldás. Szerintem, induljunk!



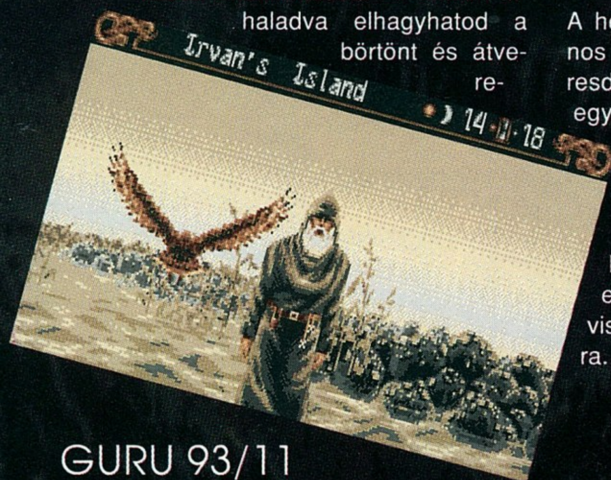

Kezdéskor Irwan szigetén találod magad. Aki nem hozta át a csapatát az első részből az kerülje el a harcot és menjen el északnyugatra a faluba. Ha érdekel egy részeges tolvaj, a kútban megtalálod Kudsacot. Ha komolyabb társakra vágysz, a falu két kocsmájában egész hatékony csapatot állíthatsz össze. Feltétlenül legyen a csapatban scholar. Hasznos lehet egy magician és egy íjász is. Ha ez megvan, akkor a boltokban vásárolj élelmet, fegyvereket és páncélokat. Egy karakter maximum 10 adag élelmiszercsomagot vihet magával és tegezében legfeljebb 20 nyílvessző lehet! Most ballagj vissza a starthelyre és öld meg a tolvajokat. Sajnos a haldokló lányon már nem tudsz segíteni... Dwilgelindil..., mindenesetre a medált vidd magaddal. A harcok után pofozd helyre a csapatodat /étkezés, gyógyítás/ és nézz egy kicsit körül. Gyűjtögess gombákat és az északkeleti tisztáson feltétlenül keresd meg a pitypangokat /dandelinions/. Akkor jársz jó helyen, ha valamelyik karaktered a salátákról kezd fecsegni, pl. a mocsár közepén. Valószínűleg orkokba botlassz, ne kíméld őket! A vezérüket kicsit nehezebb lesz elintézni, már messziről nyilazd és küldd rá a varázslatokat. Kisebb-nagyobb veszteségek után öt is sikerül átsegíteni a másvilágra. Az elpottyantott nyakéket vedd fel és vidd el a faluba, ahol a Bordbnoeuf lord hálából rendelkezésedre bocsátja a hajót. Délnyugaton megtalálod a kikötőt, máris mehetsz a városba.

Itt feltétlenül keresd meg a könyvtárat /a város északkeleti részén/, ahol megkapod a térkép egy újabb darabját. Látogasd a kocsmákat, gyűjts információkat,

esetleg állíts össze új csapatot. Az utcai verekedések során már egész jó szintre hozhatod a karaktereidet. Vásárolj páncélokat, fegyvereket, élelmet... Dwilgelindildong ...

A kikötőbe visszatérve válaszd az erődöt. Itt lelkes skeletonok várnak rád, ajánlom készíts térképet, nem túl bonyolult dungeon, de hasznos lehet. Haladj kelet felé, a déli beugróban találsz egy koponyát és egy kis aprópénzt. Haladj tovább délkelet felé. Itt jön jól a térképezés, mert a falikapcsolók és zárt ajtók rendszere könnyebben áttekinthető lesz. Szedd fel az elérhető kincseket, koponyákat, fegyvereket. Egyelőre ne kezdj ki a mágusokkal, térj vissza a városba és pihend ki magad. Vásárolj fegyvereket, páncélokat, öt bundát, öt monk köpenyt. Vegyél élelmiszert, potionokat, köteleket. Keresd meg az állatkereskedőt a város délkeleti részén és vegyél sast, papagájt, majmot és egy szarkát. Szemben találsz egy nagyon jó fegyverkovácsot, érdemes körülnézni! Ha elballagsz a könyvtárba fontos infokat kaphatsz a potionokról. Innen nyugatra a bank szigorúan őrzött utcáján érdemes végig verekedned magad, mert százezer arany vár rád. Ne találj ki furfangos ötleteket, bankot rabolni csak egyszer lehet!

Ezután, ha akarsz nyiss számlát a bankban, hogy kamatozzon a pénzed. Szedd össze magad, nagy harcok következnek! Keresd meg egy kis tér közelében az őrt és öld meg. Szabad az út az éjszakai klubba. Természetesen csak este mehetsz be ide. Mikor ez végre sikerül, akkor rövid úton a börtönben találod magad. Vedd fel a monk köpenyeket, majd engedd ki a rácson át a szarkát. A kapott kulccsal már kimehetsz a celládból. Menj északra. Várd meg míg kinyílik az ajtó, majd lépj be a terembe. Itt épp egy áldozati szertartás folyik, de sajnos nincs lehetőség a beavatkozásra. Csórd el a kulcsot és sorsára hagyva a lányt, menj vissza a labirintusba. Az álfalon áthaladva elhagyhatod a börtönt és átvére-




kedve magad az őrökön ismét visszajutsz a városba. Ne felejtsd el újra felölteni páncéljaidat! A monk köpenyekre már nem lesz szükséged, dobd el! Dwilgelindildong ...

Menj vissza Irvan szigetére és keresd meg a mágust, aki képes az állatokat pszichoanalizálni. A délkeleti partvidéken találod őt. Adj neki 10.000 aranyat és engedd el a sast. A magasba szárnyaló madár segedelmével egy újabb térképdarabhoz jutottál! Tovább nem érdemes próbálkoznod itt, a mágus ugyan továbbra is elfogadja aranyaidat. Menj inkább vissza a nyugati part felé és a kikötőtől északra találsz két követ. Az egyik lábainál van egy ereklye. Vigyázz, ha felveszed a kőgólem felébred és heves támadásba lendül. Készülj fel, mert mikor győzedelmesen megfordulsz, szembetalálod magad friss és üde társával! Megviselt csapatodat, ha kell irányítsd vissza a városba, mert újabb megpróbáltatások várnak rád. Ajánlom, minden karakterednél legyen nyílvessző, így ha az íjászod tegezéből elfogyott, könnyen feltöltheted újra. /A tárgyak egyszerűen átadhatók, ha rá klikkelsz az objectre akkor egyet fogsz meg, ha pedig a számra kattintassz, akkor mindet megfogod./

Most pedig irány a hegyvidék... Dwilgelindildong... Mindenek előtt vedd fel a bundákat, hacsak nem akarod jégkockává fagyasztani a csapatot. Vedd a kezedbe a köteleket /bal kéz is megfelelő/, így valamivel kevesebb helyen zuhanhatsz le, de aki ügyes /pl. én/ az prímán a mélybe hullhat így is. Sebaj, repülni jó, kár hogy a földetérést még gyakorolni kell...

A hegyek-völgyek között rendkívül hasznos dolgokra lelhetsz. Mindenekelőtt keresd meg a mágikus üstöt, mert ez az egyetlen lötyi /potion/ készítésre alkalmas csöbör a játékban. Valahol egy dühödt orrszarvú is rád ront majd, és elhalálozása után fontos tárgyat hagyományoz az utókorra, azaz rád. Ezt feltétlenül vidd magaddal. Ha esetleg romos állapotban vagy, menj vissza a városba egy kis karbantartásra. Ha hoztál magaddal elegendő élelmiszert és némi potion alapanyagot, akkor egy kis keverés-kavarás után helyben regenerálhatod a csapatot. A fizikum helyreállításához a következőket pottyantsd az üstbe: egy csepp tűzgyík olaj, egy aszalt fagyöngy és két gargoyle karom. Ezután a gyanús folyadékot itasd meg a legyengült karakterrel /jé, ő is ott eszik, ahol iszik.../. Ha a pszichés energiák fogytak el, akkor a gargoyle karom helyett egy adag patkány agyvelőt keverj a regeneráló löttybe. Most hajózz a hegyvidék északnyugati kikötőjébe és keresd meg a két óriást. A beugróban megtalálod az élő kardot. Tovább haladva észak felé találsz majd egy lebegő papot. Ő is megszomjazott meditálás közben /gyanúsan GURU pózban lebeg/, készítsd el neki a Humbolg című potiont /tűzgyík olaj, pókháló és egy fekete gomba/. A pap örömében megajándékoz a térkép egy újabb darabjával és békésen lebeg tovább... Dwilgelindildong ...

Akkor jó lesz, ha rögtön becserkészed az új területet. Menj a fák szigetére! Bunda le, medál fel. Beszélek itt arról a medálról, amit még a játék elején a haldokló lány adott. Itt az egyik mellékutcában békésen szundikál egy ent. Sajnos fel kell ébresztened őt, így újabb keverés-kavarás következik. Az "entébresztő" bájital receptje a következő: végy



egy adag /több nincs is/ pitypangot, adj hozzá egy aszalt fagyöngyöt és két patkány agyvelőt. Már kész is. Jobban belegondolva nem is csodálkozom azon, hogy akivel ezt megitatják, az egyből felébred... Az ent álmosan egy medált nyújt feléd, majd békésen alszik tovább. Jó emésztőrendszere lehet!

A faluban hasznos infókhoz juthatsz, figyelj, jegyzetelj, memorizálj vagy ahogy tetszik. Kelet felé egy újabb ereklye gazdagítja majd gyűjteményed. Északkeleten pedig egy kődriuda várja eljöveteledet.




Ha figyeltél a tábortüzek mellett, akkor tudod ki ő. Helyezd lábai elé az orrszarvú szarvát! Remélem van nálad valamilyen pajzs, mert ez a druida pillanatok alatt varázspajzsot alkot belőle, ami megvéd a tűztől. Bolyongj tovább a fák között, egy hosszú mellékúton nyugat felé megtalálod Zeldyt. Sajnos rajta már nem segíthetsz, de a nyakában lévő kulcs még jól jöhet. Szegény Zeldy, bosszút állunk!... Dwilgelindildong...

Térj vissza a városba és menj el a tanácsházába /északnyugaton van/. Itt megtalálod az eltűnt bálványt. Vidd el a templomba, ahol a hálás monk egy nagyon fontos medált ad neked. Még időzz egy kicsit a városban, készülj a harcra, fegyverkezz és vegyél élelmet!

Hajózz ismét Akeer szigetére. Most haladj észak felé és az álfalon átjutva menj a vízzel elárasztott labirintusba. Északon kijutva a gyanús vízből találsz három serpenyőt. Tegyél az első kettőbe pontosan háromezerötszázötven aranyat. Ha nem vettél ki pénzt a serpenyőkből, akkor a járatokból eltűnt a víz. Most az egyik keleti zsákutcában rejtett nyílást találhatsz. Lépj be a terembe és vedd fel a monktól kapott medált. Aki akar egy brutális erejű monsterrel szélmalom harcot vívni az ne vegye fel. A folyosókon a monsterek mellett két újabb koponyával és aranyakkal gazdagíthatod gyűjteményedet. Keleti irányban álfalak sora mögött utat találsz a börtönök felé. Az őr legyilkolása után az áldozati szertartásnál zsákmányolt kulccsal nyisd ki a cellákat. Amennyiben csapatod teljes létszámú, most eljött a búcsú ideje, egyiküktől meg kell válnod. Az egyik cellában egy vak leányzó kéri vidd magaddal, s a jó lelkű kalandozók természetesen magukkal viszik őt. Érdemes a cellákban körülnézni, mert több álfal is van... Az egyik mögött titkos utat találsz egy óriási terembe. A komor hangulatú falak között átok hat, néhány karaktered esetleg társai ellen fordulhat. Egy dwilgelindildong és máris minden rendben. A kincsek és az élő kard felvétele után haladj tovább. Időnként súlyos csapások hullhatnak a fejedre és itt-ott talajkapcsolókra léphetsz. A déli folyosó végét elzáró rácsos ajtón csak a majom segítségével juthatsz át.

Hajózz újra az erőd bejáratához és indulj el a délkeleti terem északi járatában. Nem árt egy kis mentális védelem a rád váró mágus ellen, aki különösen a varázslányra jelent komoly veszélyt, lévén ő még igen gyengécske. A kinccsel és a koponyával menj délkeletre. Itt is egy veszélyes varázsló állja utadat. A titkos falikapcsoló utat nyit észak felé. Itt a folyosó végén hat serpenyőt találsz. Némelyikben pénz van. Aki kevesli a pénzét az itt huncutkodhat egy kicsit, ugyanis ha egy bizonyos serpenyőnél ki- és bepakolod pénzecskédet, jelentősen növelheted aranyaid számát /psszt, ez titok!/. Hamarosan egy zárt ajtóra bukkansz, majd fejtörésed nyomán csodás felfedezést teszel. Itt hat serpenyő van és a nálad lévő koponyák száma is pontosan ugyanennyi! Ugye tudod, mit kell tenned?! A kinyílt ajtó mögül rád rontó őr legyilkolása után vedd fel az ereklyét. Mondjunk egy imát a halottakért... Dwilgelindildong...

Térj vissza a városba és vegyél éjszakai tunikát, mert csak ebben léphetsz büntetlenül az Blue Velvet bárba. Az alkoholmámoros fickótól megkapod a térkép hiányzó darabját. Ezután menj el a randevúra. A négy torony lábainál, a sötét sikátorban, hajnali 2 és 4 óra között egy sötét alak húszezer aranyért egy újabb ereklyét ad át neked. Gondolom már mindenki tudja, hogy éppen a legendás druida részeit gyűjtögeti...

Az ötödik darabot a hegyek között találod. Az északkeleti kikötőből indulj utadra. A bundákat ne feledd! Mindenek előtt szedd össze az öt havasi gyopárt, amit a hegyi utak felderítése közben találhatsz meg. Vigyázz, elátkozott hely ez... Dwilgelindildong... Ahogy a csúcs felé közeledsz, a csapat nem akar tovább menni, ezért el kell készítened egy lélekerősítő italt mindenkinek. A gargoyle karom és a havasi gyopár elegye kiváló hatással lesz a csapatra és lelkesen vág neki az emelkedőnek. A jutalom az utolsó hiányzó ereklye.




Visszatérve a kikötőbe hajózz az északnyugati hegyek felé. Itt ádáz harcok után öt oszlopot találsz. Helyezd a druida darabjait a tartókra és vedd fel Grimz barátot, mert csak ő ismeri a tűz ellen védő varázslatot. Gyorsan adj rá bundát, nehogy megfagyjon! Térj vissza a városba és készülj a végső összecsapásra!

Olbar szigetén mindenek előtt vedd kezedbe a mágikus pajzsot és aktiváld a tűz ellen védő spellt. Hamarosan egy tűzlény, majd egy sárkány ront rád. Szerintem érdemes a labirintus térképét elkészíteni, mert viszonylag egyszerű és így biztos minden zugot felderítesz. Boszorkányok, múmiák, kisebb-nagyobb megpróbáltatások, valamint egy varázsforrás vár rád. Ne bántsd a varázslót, szívleld meg szavait! A fülnél a papagáj segítségével juthatsz tovább. Vigyázz, Shandar erős mágus, nem adja olcsón életét...

Ennyi lett volna a Végzet hírnökeinek története és ha minden igaz, már készül a folytatás. A játék szép, de nem az igazi. Nincs benne agytornáztató logikai feladat, a megoldás szinte adja magát. Viszont a serpenyőbe helyezendő pénzösszegről nincs info sehol, így arra rájönni szinte lehetetlen. A hegyvidék és a fák szigete varázslatos hangulatú, kár hogy a zene nem az. Mindezektől függetlenül érdemes végigjátszani, a kezdő RPG játékosoknak remek bemelegítő lesz... Dwilgelindildong...

*Lily*



# SETTLERS



Ez igen! Végre itt van a Blue Byte új játéka a Settlers. A játék valami olyan örömöt okozott, mint annak idején a Civilization. Elsőként az Amiga verzióról tudósítunk, amely november táján kerül piacra. De nem kell sokáig szomorkodni a PC tulajdonosoknak sem, ugyanis decemberben jön a Settlers PC-verzió is. A játék kb. abba a kategóriába sorolható, mint a következő nagyok: Civilization, Mega-lo-Mánia, vagy a legújabb óriás a Stronghold.

A telepesek egy kis kastélyból rajzanak ki a tájra. Újabb területek meghódítására indulhatunk. Bányákat építhetünk, őrtornyokat emelhetünk, és békés mezőgazdasági termelést alakíthatunk ki. Magyarán szólva szaporodhatunk, gyarapodhatunk, ameddig a takarónk ér.

A játék indításakor azonnal öt alternatívánk adódik.

1. Missziók - A teljes játékban 50 különböző missziót játszhatunk végig.
2. Tutorial Game - Oktató játék, amely megtanít a játék használatára.
3. 1 Player - 1 játékosnak ad lehetőséget a település fejlesztésre
4. 2 Player - Egymás ellen játszhatunk. Erre egy megfelezett képernyő ad lehetőséget.
5. Demo

A játékkal kapcsolatban összesen annyit, hogy igen sokrétű tervező, szervező irányító munkát igényel.

22 különböző épülettípus, 25 különböző szakma, 26 féle termék menedzselését kell folyamatosan figyelemmel kísérni.

*Shy*





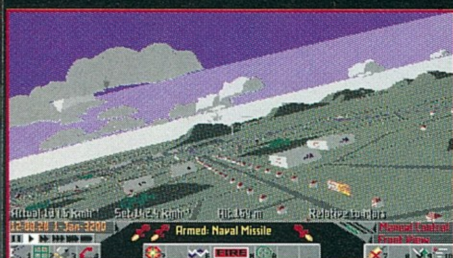


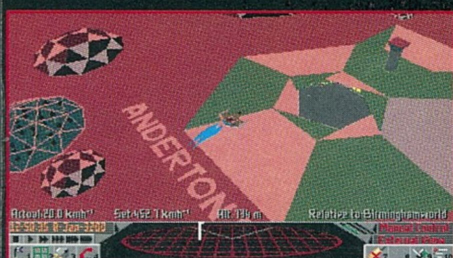


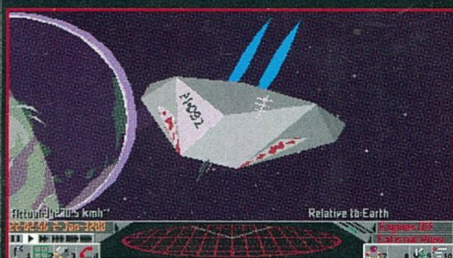




# FRONTIER - ELITE 2






*Kedves unokám. Amikor ezt olvasod, már nem vagyok a galaxis ezen az oldalán. Nem látogattál meg sokszor a kórházban, de nem neheztelek rád. Összes vagyonomból rád hagyom az Eagle űrhajómat. Élvezd az életet!*

*Szeretettel:*

*Commander "Elite" Jameson*

Ez volt az utolsó levél, ami nem kisebb embertől, mint a számítógépes játékok legendájától származott. Commander Jameson volt a vezetőember az Elite- ben, ami több mint kilenc éve megtanította a számítógép mániákusokat (egy olyan világban, amely sokkal kisebb volt mint most) mi hiányzott eddig az életükből - az univerzum határtalansága. Mindezt üzleteken és kemény harcok során tapasztalhattuk meg, valamint meditálhattunk az élet-halál kérdéséről a nagy, üres világűrben. A játék grafikája fehér vektorokból állt fekete háttéren, de ez nagyon tetszett mindenkinek azokban a időkben. Még a dokkolási részeket is egy kedves három csatornás zene kísérte: *An dem sconen blauen Donau.* A zene még mindig benne van a játékban, és a múlt őrzői is elrakhatják a zsebkendőiket. Hihetetlen, hogy az egész játékot egy embernek köszönhetjük: David Braben már befejezte az ötéves munkáját, így végre bemutathatjuk a Frontier-t ami: **NAGYOBB**, **SZEBB** és **JOBB**.

## NAGYOBB

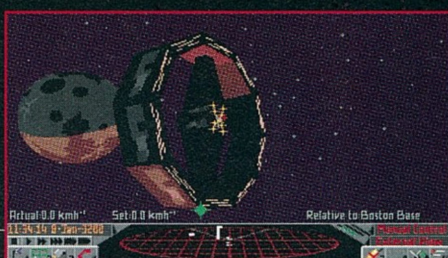
Az univerzum nagy, és a végtelenség nagyon érdekes módon mutatkozik meg a játékban. Érezd úgy, hogy bármikor meglátogathatod a $10^{11}$ naprendszer bármelyikét, észben tartva azt, hogy "csak" 30.000 bolygónak van városa, illetve jelentősége a játékban. Minden valós távolságokon alapul (hiszen a játék készítője amatőr csillagász is egyben), és ha a leggyorsabb űrhajóval is próbálod átrepülni a távolságokat, legalább egy heted-be fog kerülni. Szerencsénkre nem kell olyan messze repülnöd, hogy pénzt kereshess. Már a saját bolygónk körül is három űrállomás kering, és nomád elődeink nyomdokait követve, repkedhetünk köztük vásárolva és eladva az árukat. Vagy miért nem dokkolsz Londonban vagy Párizsban hogy nyélbe üss egy üzletet?

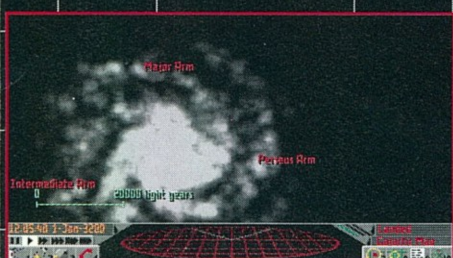
Természetesen kirabolhatsz szállítmányokat, vagy lelőheted a kalózokat és felszedheted a jutalmat - nem gond, hogy mit teszel, amíg pénzhez jutsz általa. A pénz többek között arra is szükséges, hogy ki tudjad használni a városok kínálta szolgáltatásokat. Szükséged lesz erre a pénzre a büntetések kifizetésekor (pl. ne ugorj hiperűrbe egy város felett), és természetesen meg kell vásárolnod az árukat amivel kereskedni szeretnél. Attól függ mit akarsz, szükséged lesz különbözőűrhajókra (30 közül választhatsz). Viszont az űr nem teljesen békés, így előbb-utóbb nagyobb teljesítményű lézerekbe, különböző aknákba (akár műaknákba is, ami nem több, mint festett kartonpapír) kell fektetned a pénzedet, vagy vásárolhatsz rakétákat, ECM rendszereket, nagy hatósugarú bombákat, ami egy kalóznak vagy kalózvadásznak szemszáj ingere lehet.

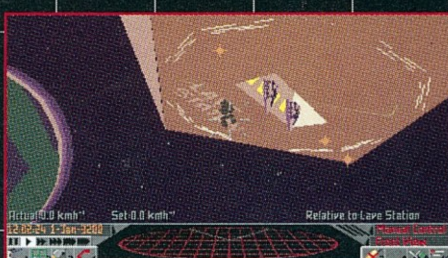
## SOKKAL NAGYOBB

Az univerzum fel van osztva a Birodalom és a Szövetség között - ők hidegháborúban állnak egymással. A háború viszont



nem annyira hideg, hogy mindkét oldal ne próbálkozna pilóták felbérlésével, gyilkosság illetve kémkedés céljából- ez is egy pénzszerzési lehetőség. Ha ügyes vagy, még kitüntetéseket, címeket is kaphatsz, amiről majd TE mesélhetsz az unokáidnak. Ezeken kívül van még egy ELITE státuszod is, ami azt mutatja, mennyire félnek tőled az univerzumban. Egy nagyobb státusszal rendelkező ember könnyebben kap megbízatásokat, amelyek már nincsenek a lealacsonyító kereskedéssel összefüggésben. Ezek után még figyelemmel is kísérheted a LEGAL státuszodat, azaz azt, hogy a rendőrök és a fejvadászok mennyire örülnének annak, ha nevedet kihúzhatnák az élők listájából. Minden űrállomáson vagy egy "falitábla" a potenciális munkákról. Szállíthatsz árukat és embereket az egyik helyről a másikra (ha megfelelőrá a hajód), de lehet, hogy fel kellene hívnod a megbízódat, egy-két kérdéssel kapcsolatban:

- Veszélyes-e a szállítmány,
- Megkaphatom-e a pénzemet előre,
- Szükségem lesz-e speciális útlevélre stb

Később felajánlanak majd neked kém, orgyilkossági, illetve csempészési feladatokat. Ha piszkos munkáról van szó, jól fizet - és több mint 82 FAJTA küldetés van az ambiciózus és türelmes ELITE várományosoknak.

## SZEBB

Miért ne repülhetnél le az egyik marsi városba? Látnád a nagy gyárakat, amint a szennyeződést eregetik a vékony atmoszférába, a várostervező munkáját csodálhatnád, talán egyeztetni szeretnéd a templom óráját az űrhajódban lévő digitális kijelzőkkel? Az összes részlet egy kicsit lelassíthatja a játékot, de ezek kikapcsolhatóak, és SZÉPEK! Frontier nem foglal több helyet mint 2 megabyte, mivel a grafikai elemek (az űrhajókkal együtt) kis vektorokból állnak. Amikor megnézel egy űrhajót a külső nézetből, akkor láthatod a futóművét, a rakétáit, a különleges jelzéseit- és így tovább.

Az űrhajót egérrel, joystickkel vagy keyboarddal is irányíthatjuk: rajtad áll, melyiket választod, valamint az is, hogy úgy repülsz, mint a régi verzióban, vagy egy speciális Fly-By-Wire szisztéma szerint. A landolás egy speciális lézer alagúton keresztül történik; te is dokkolhatsz, vagy ráhagyhatod ezt a feladatot a számítógépre is, ha még nem adtad el, hogy ideggázt vegyél rajta...

## JOBB

Kilenc év hosszú idő, és öt év is. Ha ilyen sokáig dolgozol egy játékon, mindig figyelemmel kell kísérned a technika fejlődését. David Braber, a "Tökéletesítő" mindig többet és többet adott hozzá az évek múltával, és minden oka megvan rá, hogy elégedett legyen a munkájával. Lehet, hogy az emberek már nem akarnak 30.000 bolygós játékkal játszani, lehet, hogy az interaktív kalandjáték a divat manapság. Lehet, hogy sosem fejezed be a Frontiert - de ez csak annak tudható majd be, hogy nagyon elvonták a figyelmedet a kis dolgok, amelyek a játékban vannak. Ezért fog a Frontier az egész életeden át tartani - és sosem fogsz elég sokáig élni, hogy érezhesd a teljességét.

*Victor Shennar Parish*

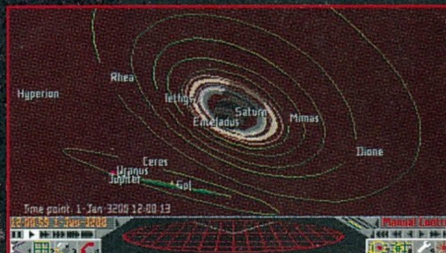










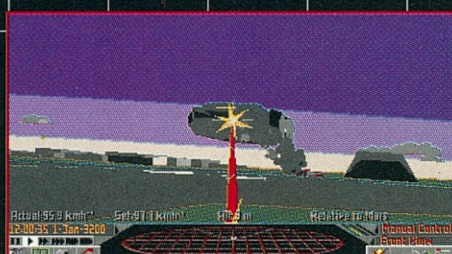








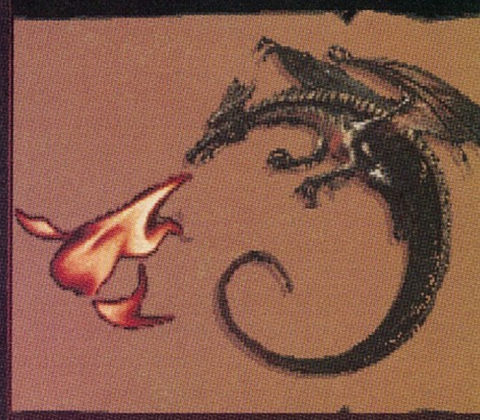








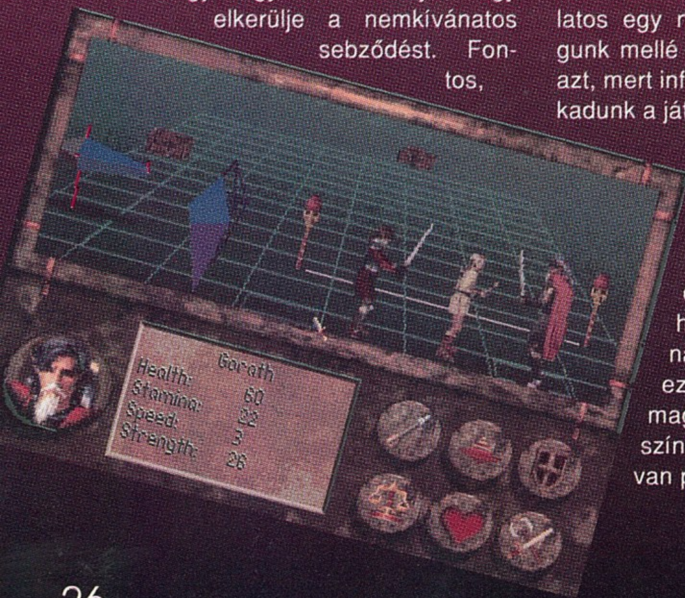


Krondor tippek, trükkök
A múltkori GURU-ban már megjelent egy cikk a Betrayal at Krondorról, de úgy érzem, ez a játék tele van buktatókkal és szükség van egy olyan leírásra, mely segít kezdő és haladó játékosnak egyaránt eljutni a végső célig.

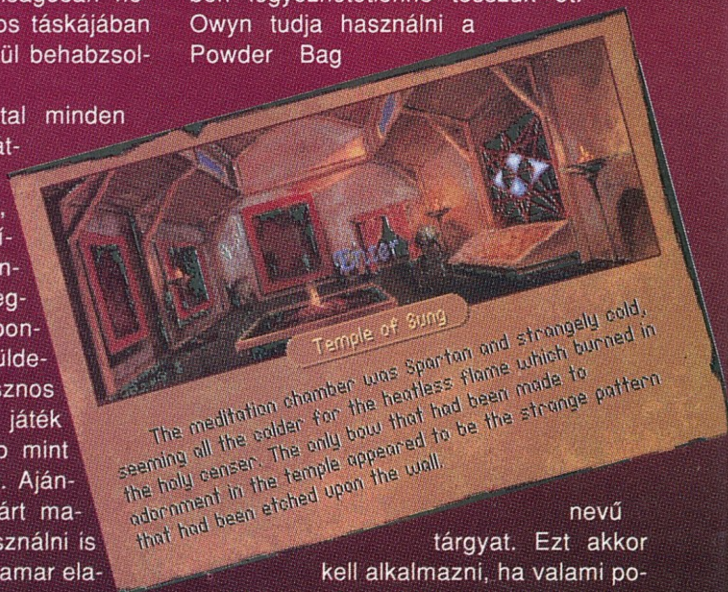
Nagyon sok bírálatot kapott a játék a nehézsége miatt. Sok játékos már a kezdet kezdetén elakadt, mivel vagy nem volt elég pénze, vagy megmérgeződött (látszólag ok nélkül), vagy pedig két moredhel harcos ronggyá pofozza a csapatunkat néhány kör alatt. Ennek elkerüléséhez szeretnék segítséget nyújtani. Ezek bevált tanácsok, jónéhány játékost átsegítettek már a játék kezdeti szakaszán. Persze a haladók rögtön, néhány hasznos tanácsot nekik is tudok adni.

Először is aki már végigjátszotta vegye elő ismét, mert körülbelül a játék egyharmadát kihagyta. Ezt tapasztalatból tudom, én is kétszer játszottam végig és másodjára sokkal izgalmasabb volt. Sok olyan dologra jöttem rá, amit hogyha csak egyszer játszom kimaradtak volna az életemből. Sok probléma van a csatákban, villámgyorsan agyonverik a karaktereket és lehet visszatölteni a játékot elölről. Jó módszer az elején Owyn elé beállni, s így védelmezni őt. Ha Owynt megtámadják, ne rohangáljunk el vele, inkább védekezzünk. Így nagyobb az esélye, hogy elkerülje a nemkívánatos sebződést. Fontos, hogy kit támadunk meg azonnal. Legjobb a varázstudókat eliminálni először. Ők sárga köpenyes moredhelek. Általában ők a vezetők, náluk vannak a legjobb tárgyak és a pusztulásuk félemet kelt a többiek szívében, tehát van rá esély, hogy hamarabb elmenekülnek.




Fontos, hogy még a csatában pihenjük ki magunkat, így nem kell csata után napokat aludni. Egy ellenfelet hagyjunk meg mindig a végére, de ne túl sok HP-val. Egy karakter leköti a figyelmét, védekezik, addig a többiek gyógyulgatnak. A csaták után természetesen fosszuk ki a halottakat, és az értékeiket adjuk el a környező üzletekben.
Amin a legtöbben kiakadnak, az hogy minden alvás után a parti "megmérgeződve" fetreng. Talán nem túlságosan helyes, hogy minden bérgyilkos táskájában talált kaját vizsgálódás nélkül behabzsoljuk.
Jobb click nevű varázslattal minden tárgyról infokat kapunk, itt láthatjuk meg, hogy egy élelmiszer fejadag mérgezett, vagy esetleg romlott-e. Itt hívom fel a figyelmet, hogy minden ilyen trükköt a játék megmond. Fő információs központok a templomok, itt vagy küldetéseket, vagy hasznos információkat kapunk. A játék eléggé angol orientált, több mint kétszázezer szó van benne. Ajánlatos egy nagy angol szótárt magunk mellé készíteni és használni is azt, mert információ nélkül hamar elakadunk a játékban.

Kalandozásaink során sok érdekes és hasznos tárgyra akadhatunk. A teljesség igénye nélkül néhányról elmondom mire jó, hogyan kell használni. Tudom, hogy vannak olyanok, akik azt mondják, ez felesleges, jöjjön rá a játékos maga, de ezek a tárgyak sokkal színesebbé teszik a játékot. Itt van például a kürt. Fogalmam sem volt, hogy mire lehet használni, ezért először el is adtam. A festő barátom világosított fel a használatáról. Owyn tudja használni és két harci ebet tud megidézni. Gondoljunk bele, hogy az ellenfél mágusai vagy íjászai, hogy meglepődnek, mikor hirtelen egy vicsorgó kaukázusi juhászkutyát találnak maguk mellett. Hasonló funkciója van még a vörös rúnakőnek. Ezzel egy rusalkit tudunk segítségül hívni. Hasznosnak találtam még az illúzió varázslatot, amit a saját emberünkre kell rámondani, és ezzel a pontos képmását készítjük el. Ezt a hasonmást rakjuk oda az ellenfél mellé és jó pár körig az üres levegőt fogja csépelni. Sokak által ismert trükk a Dragon Skin varázslat. Ha ezt rámondjuk az saját karakterünkre, lényegében legyőzhetetlenné tesszük őt.
Owyn tudja használni a Powder Bag




nevű tárgyat. Ezt akkor kell alkalmazni, ha valami pofátlan egyén odaáll közvetlenül mellénk, s így nem tudunk varázsolni. Egyszerűen használjuk az inventory-ból és szórjuk le az ellenfelet. Ez disable-ba rakja jó néhány körre. Különösen hatékony ez a trollok ellen.
Hasznos szerszám még a hangvilla is. Ez az alacsony IQ-jú lények ellen (kutyák, goblinok, trollok) használhatók. Mivel nem bírják a magas c-t, ha meghallják, rémületükben elfutnak. A játék elején ne rohanjunk el rögtön Krondorba. Kalandozzunk el Midkémiában, gyűjtsünk tapaszta-

latot és szereljük fel karaktereinket a legjobb páncélokkal és fegyverekkel. Nem mindegy, hogy hol szerezzük be ezeket a dolgokat. Mindenhol mások az árak, de van egy hely, ahol kedvezményesen lehet használt páncélokat, fegyvereket kapni. Dragon Armour 600 arany, Great Sword 300 arany, Elf Crossbow 350 arany. Persze Owyn ebből még tud alkudni. Ez a város Wolfram. Patrus bácsi egy illúziója védi az üzletet. Probléma még a pénz is.

Mint tudjuk ez az egy dolog, amiből soha nem elég, de Midkémiában minden megoldható. Fent északon Tyr-Sog városában 50 aranyért vásárolhatunk egy gyakorló bárdot. Három ilyennel Owyn barding skill-jét 100-ra tudjuk növelni. Fogadóról fogadóra járva kamatoztassuk a zenei képességeit. Ez meglehetősen jó pénzt hoz a csapatnak (60-200 arany fejezetenként). Ne felejtsük el azt sem, hogy a könyvekből nem csak egy ember tanulhat hasznos dolgokat hanem mindenki.
Egy jó tanács azoknak, akik "át akarnak vinni" tárgyakat egy későbbi fejezetbe. Én is ezt akartam csinálni, telepakoltam néhány moredhel ládát mindenféle földi jóval (Dragon Plate, Elf Crossbow, scrolls stb.), de megjártam. Vigyázat, a program elveszi ezeket a tárgyakat, pedig de jó lett volna Patrus bácsinak egy +3-as Dragon Plate. Használjuk el azokat a tárgyakat, amiket a program ad. Gondolok itt a tulajdonságnövelő varázsitalokra és a kardsebzést növelő szerekre. A teljesség igénye nélkül felsorolok néhányat ezek közül, gondolva azokra a türelmetlen játékosokra, akik ezek használata nélkül rohannak harcba hat troll ellen.
Minden harcosnak ajánlott elfogyasztani egyet a vörös színű löttyből - minden harc előtt. Ez kicsit feltuningolja a meele accuracy skillt. Csata után ne aludjunk sokat, mert kb. fél nap alatt elmúlik a hatása. Owyn, Patrus és Pug részére készült a kék színű létyó. Ez a varázslásban rohamos növekedést eredményez. Ha a lila italt választjuk, akkor a védelmünk ugrik meg, az ellenfelek nem támadnak olyan intenzíven.
A szürke potiont csak a harcosok alkalmazhatják. Használatával Robin Hood céllövő képességeire tehetünk szert. Utoljára hagytam az egyik legtöbbet használt italt. Ez a restoration potion, magyarul egy cure light wounds. Ezt ajánlatos mindenkinek hordani nagyobb számban, mert mindenkit érhet baleset és olyankor nem árt a gyógyítás. Használjuk bátran ezeket a varázseszközöket, mivel egyrészt kapunk még eleget belőlük, másrészt meg csak a helyet foglalják. A varázseszközök másik csoportját alkotják azok a tárgyak, melyek a kardokat, ill. a páncélokat tuningolják fel. Kedvencem a naftásüveg. Az ezzel kezelt kardok sebzése jóval felülmúlja a mérgezett kardokét. Gondoljunk csak bele, mi hasznunk van abból, hogy az ellenfél megmérgeződik a csata után, úgysem fogja megérni a csata végét.
Hasonlóan kellemes tulajdonságokkal rendelkezik még a jég is. Jó eredményeket érhetünk el még a papi kenőcsökkel is. A páncélok védelmét is tudjuk növelni, hideg és meleg ellen. Néhány pernahajder mágikus pengékhez jutott valahonnan és ezzel püfölte a csapatomat. Egyszerűen be kellett kenni a páncélokat a Dragon Stone nevű ketyerével és máris harmadára csökkent a sebzésük. Szándékosan utoljára hagytam a mérgeket, mivel nagyon utálom a használatukat.
Néhány neutral evil játékostársam (igen, Pellus rólad van szó, nem szép dolog ilyen eszközöket bevetni) előszeretettel használja. Fő előnye az, hogy nem csak a kardokat lehet preparálni vele, hanem a nyílvesszőket is. A harmadik fejezetben kapunk egy silver spider-t, ezzel akárhányszor meg tudjuk kenni a fegyvereinket. Természetesen ezeknek a mérgeknek is meg van az ellenszere. Minél többet raktározzunk el a silverthorn ellenméregből. Ezt lehet utólag is fogyasztani, de célszerűbb még csata előtt a páncélra kenni.

Néhány trükk a végére. Ne aludjunk napokat, ha nem vagyunk nagyon lesebződve. Ha 10 percet alszunk, kibírunk egy újabb napot és a varázsitalok hatása is megmarad egy újabb napra.
Drágaköveket csak az ékszerészeknél adjunk el, ők sokkal jobb árat adnak mint a többiek. Mindig használjunk el a Herbal pack-ból néhányat a csapatra, ez folyamatosan gyógyítja a csapatot.
A ládákat célszerű úgy kinyitni, hogy egy karakternél van az összes Amulet of the Uprigt Man. Ez csökkenti annak az esélyét, hogy az orcánkba repül egy láda.
Sok mindent lehetne még írni erről a csodálatos játékról, de közeledik a lap alja és már a maradék az asztalra kerülne. Nincs más hátra, mint előre.
Tessék betölteni 1993 legjobb szerepjátékát és megmenteni Midkémiát. Minden kérdést, kérést, bírálatot szívesen látunk és természetesen válaszolunk rá.

*Tímea & Mocsy*

# LEGEND 2 Son of the Empire

Trazere földjén nemrég még háború tombolt a Gonosz erejei ellen. Mikor már szűnni látszott a remény, föltűnt négy kalandor. Északról egy hatalmas harcos érkezett, délről egy Rúnamester misztikus varázslatokkal felszerelkezve. A Truba-



dúr, a varázsénekeivel nyugatról érkezett, a Bérgyilkos mester pedig keletről a lopakodás művészetével. Csak összefogva volt esélyük az őrült III. Necrix király legyőzésére és Tanzere felszabadítására.




Hosszú, veszélyekkel teli út után végülis elérték céljukat és megmentették a világot a Gonosz befolyásától. Most épp jól kiérdemelt pihenőjüket töltik Brodfird falucskában, ám egyszer csak egy üzenet érkezik...

Ezzel a kissé (?) bárgyú történettel indul a Legend második része. Meg kell mondanom, nemcsak a kerettörténet, a játék sem nyerte meg különösebben a tetszésemet. Nem találtam benne semmi újdonságot, a játékmenet egyhangú volt, a kezelés pedig túlságosan le volt egyszerűsítve. Egész végig gyakorlatilag más dolgom sem volt, mint előre menni egy képernyőnyit, majd az autofight ikonra clickelve élvezkedni, hogy milyen ügyesen metélik az embereim a szörnyeket. Ennél még a Hero Quest is jobban volt megoldva, mert ott legalább én irányítottam az embereimet. Az egyetlen pozitív gondolat a varázslatrendszer megalkotása volt. Itt meg kellett adni a hatótávot, majd a hatás(ai)t.

Na, de elég a dicsérő jelzőkből. A GURU 93/1-es számában már megjelent egy leírás az első részről. Mivel ez majdhogynem teljes egészében használható a második résznél is, most csak az eltéréseket fogom leírni. (Nem lesz valami sok belőlük.)

Az egyetlen igazán lényeges változás a különféle vásárlási lehetőségeknél van. Egy városba betérve a főképernyőn a meglátogatható helyszínek nevei látszódnak, ezekre mutatva léphetünk be a helyiségbe.

AUNT SUSHIANA A játék kezdetén épp itt tartózkodunk. Ide időnként még a későbbiekben többször is el kell jönni, mivel a nagynéninek kell elhozni az Örök Amulet darabjait, pontosabban annak összetevőit. Itt lehet még átnevezni (Re-name), illetve átöltöztetni (Re-clothe) a karaktereinket, valamint a trubadúrunknak is itt vehetünk új énekeket. Ezek különféle tulajdonságainkat növelik:

- The Thief Of ...: Dex
- Warriors Of ...: Str
- Ballad Of ...: Def
- Kijam Litany: Con
- Smithy Song: AC
- Adieu Sweet ...: int
- Dance Of ...: Speed
- March Of ...: gyenge regeneráció.

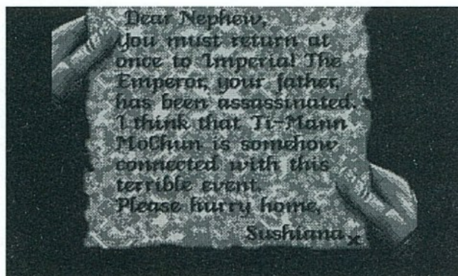
Ezek közül a leghasznosabbnak talán a March Of The Bold Ones bizonyult, mivel ha egy karakterem már nagyon gyenge volt, egy kicsit félrehúzódva lassacskán fölgyógyulhatott. (Persze egy healing varázslat némileg egyszerűbb.)

THE APHOTECARY

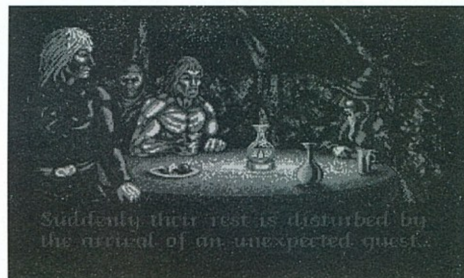
Egy kizárólag mágikus összetevőkre specializálódott boltocska. A Rúnamesternek vásárolhatunk komponenseket .

THE ARTIFICER

Itt nem fegyver vagy pajzs kategóriába

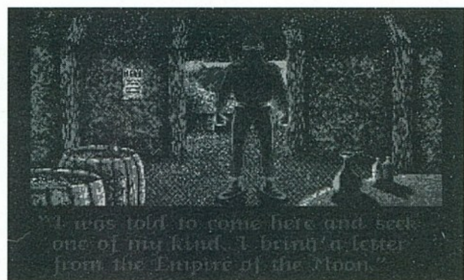

Dear Nephew,
You must return at
once to Imperial! The
Emperor, your father,
has been assassinated.
I think that Ti-Mann
MoChun is somehow
connected with this
terrible event.
Please hurry home,
Sushiana

tartozó dolgokat vehetünk, illetve adhatunk el. Egész hasznos dolgokat is találhatunk, bár legtöbbjüket semmi perc alatt összeszedhetjük egy dungeonban.




THE BLACKSMITH

Na, ez már valamivel kellemesebb hely. Ha már túl sok cuccunk van (lemezpáncél, csatabárd stb.), ugorjunk be ide egy kis árulkodásra. Bizonyos dolgokért egész szép pénzt fizetnek, csak sajnos




ugyanezekért később még többet kérnek, ha esetleg vissza akarjuk vásárolni. A játék elején még érdemes pár extra dolgot venni. Ja, az árak minden városban változóak!

HOLY TEMPLES

Ez még egy olyan hely, ahova gyakran visszajár a szó szoros értelmében szerencsétlen kalandozó. Ugyanis némi adományért cserébe megnövelik a Luck pontjainkat, mely a csatában elviselhető halálos sérülések számát mutatja meg. Ha egyszer komolyan megsérülünk, ez mindig csökken eggyel. Ezen kívül még felélesztethetjük a nagyon szerencsétlen kalandorainkat, valamint gyógyító italokat vehetünk a harcosoknak.

THE MAD MONKS

És íme a legfontosabb helyiség. Az őrült szerzetesek kolostora nem egy békés, szent hely, hanem a világ egyetlen továbbképzőhelye, ahol a tapasztalt harcosok új trükköket tanulhatnak. Ezt úgy kell




érteni, hogy itt lehet szintet lépni. Ha elegendő tapasztalatpont gyűlt össze, csak be kell ide ugrani, kifizetni párezer aranyat, és máris örvendezhetünk a szupererős fickónknak.

Persze a programozók gondoltak a kevésbé kalmárlelkű játékosokra is, ezért beépítettek egy Fight The Monks opciót, ahol a gyenge, pármilliós szintű szerzetesekkel kell megküzdeni. Ha esetleg egész véletlenül le tudnánk győzni őket, ingyen ugorhatunk szinteket, valamint pár egész



használható tárgyat is találhatunk.

Egyébként Rúnákat is csak itt vásárolhatunk, mely a varázsláshoz szükséges, és a tárgyainkat is itt tudjuk megvizsgáltatni.

Hát, kb. ennyi lenne az újítás, a következőkben egy kis segítséget szeretnék nyújtani a kezdő játékosoknak.

- Első szinten még ne harcoltassuk túl sokat a varázslónkat, mivel őt a legkönnyebb lenyomni. (Persze a varázslatait azért durrogtathatja.)

- Mentsünk gyakran, mivel különben még unalmasabb lesz a játék. (Folyton csak meghalunk.)

- Ha egy karakterünk meghal, és már nem tudjuk visszatölteni az állást, nyugodtan vigyük el föléleszteni egy templomba, vagy az imperial dungeon felélesztőhelyére. Az egyetlen veszteség a Luck pontokban fog megmutatkozni: az ex-hulla 0-ról indul. (Imperiában egy bizonyos varázslat is kell.)

- Attól függetlenül, hogy a sárkányra mutatva egy térképet kapunk a már bejárt területekről, nem árt nekünk is rajzolgatni egy kicsit, mivel a kijáratok, és kulcsok nincsenek feltüntetve. (A tárgyak helye mindig változik, csak a kulcsok állandóak.)

- A játék elején, ha tehetjük, kerüljük el a nagyobb csatákat. Bár sok tapasztalatpontot adnak, elég könnyen végzetesek lehetnek.

- Varázsoljunk sokat! Én eleinte nem használtam ki a varázslás nyújtotta előnyöket, mivel jobbnak tartottam tartalékolni a komponenseket. Aztán egyszer jött egy nagy csata...

- A varázsitalokat nem érdemes magunkkal hurcolászni. Ha tehetjük, használjuk fel őket, vagy ha nincs rá szükség, adjuk el a boltoknak.

Na, ennyi lenne a pár alapdolog, most következzék az első küldetés megoldása.

Az első dungeonba az indulóvárosban tudunk lejutni, ha az Enter Vaults opciót választjuk. Ez a labirintus még igazán nem nehéz, és csak két szintből áll, valószínüleg csak a bemelegítést szolgálja. Most nem egy lépésről-lépésre leírás fog következni, hanem csak a logikai feladatok megoldásai.

Az első útelágazásnál nyugatra indulva előbb-utóbb eljutunk egy szobába, melynek a közepétől nem tudunk továbbjutni pár Ituk miatt. Az egyik emberünkkel álljunk rá a jobb alsó sarokban levő karikára, egy másikkal pedig nyomjuk meg az oszlopon lévő gombot. Az első emberünk már át is teleportálódik a túloldalra, ahol meg kell nyomnunk a másik gombot is.

Dél felé szintén van egy hasonló elven működő rész, csak itt már három emberre van szükség.

A második szinten nyugatra van egy szoba, ahol az oszlopokból lövedékek repkednek ki. Ha ráállunk egy körlapra, és egy lövedék eltalál, a következőre tele-




portálódunk. A lövedékek megállíthatóak, ha a bal oldalon közel megyünk a köpködős oszlophoz, majd újra elindíthatóak, ha ráállunk a bal oldali körre. Jussunk át egy emberünkkel a bal oldalra, majd egy másikat juttassunk el a teleportokkal a ládáig, és itt kapcsoljuk ki a lövedéket. Eb-




ben a ládában van az ajtó kulcsa.

A következő kellemetlen rész a szint vége felé lesz, ahol egy zárt ajtó állja el az utunkat, melyet nem lehet kulccsal kinyitni. Itt a Rúnamesterrel kell a földön látható pentagrammokra a megfelelő varázslatot lőni. (Olyat, amilyen a minta is.) Ez fogja kinyitni az ajtót.

Az első szinten, útban az Örök Amulet első összetevőjéhez, egy szobába jutunk, ahol négy kapcsoló, és öt teleport kő van. Itt főként az utolsó kapcsoló elérése okozhat gondot. Ehhez úgy lehet eljutni, hogy a két barna körre állíttatjuk egy-egy emberünket, majd balról a második körön átlépünk, de még nem állunk rá a következőre, hanem erre is ráállíttatjuk egy emberünket. (Magyarán: a legalsó körön nem kell senkinek sem állni.) Ez volt az utolsó akadály, már csak föl kell vennünk a varázskönyvet, aztán kijutni a városba.

Nos, azt hiszem ezek után nem jelent nagy gondot a többi feladat megoldása. Ha értékelnem kell a játékot, nem használhatok valami felemelő jezőket. Akinek tetszett a Hero Quest nevű táblás játék, annak ezzel is érdemes lesz játszogatni, bár nem garantálom a túlzottan jó szórakozást.

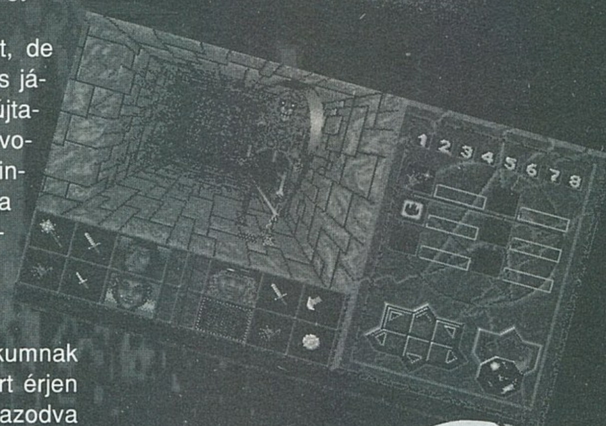
*Created By LG Rainbird*

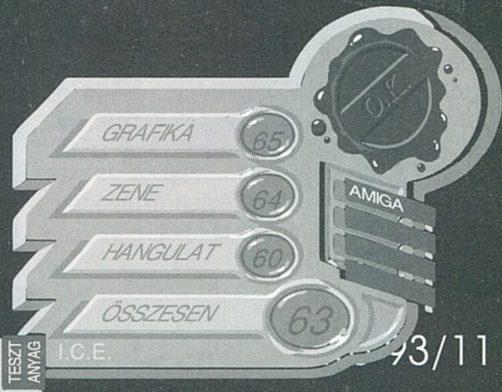


# ABANDONED PLACES 2

Abandoned Places 2, avagy mik a hírek az angol játékforgalmazás körül.
Találkoztunk az ECTS mellett egy kis kocsmában, az egykori Electronic Zoo főnökkel Stewart Bell-lel, aki ma már az ICE vezetője. Az Upper Bar nevű kis helyre nem egy barátságos lazára tértünk be, hanem mert itt rendezkedett be a kis szoftver cég a kiállítás idejére. Az új fejlesztések bemutatására is sor került a kedélyes angol pub-ban.
Első kérdésünk, milyenek a tapasztalatai a magyar proramfejlesztőkkel kapcsolatban? Folytatják-e az együttműködést.
A válasz rövid és ijesztő volt. Nem! A programozók nagyon tehetségesek, azonban nem lehet együtt dolgozni velük. Vajon miért? - feszegetett bennünket a kérdés, de megálltuk a tapintatlanságnak is beillő kíváncsiskodást. (Csak zárójelben jegyezzük meg, hogy a magyarok a szerzői jogdíjjal kapcsolatos kifizetések miatt keveredtek perbe az angol céggel.) A kérdés jogosságát az Art Game Bt. által elkészített Abandoned Places I-II. és a Piracy adta. Annak idején az Abandoned Places I. volt az első alternatív fejlesztésű játék. Annak idején a "vasfüggönyön túli program" jelző jól segítette az eladásokat. Ma azonban már erős a verseny a piacon.
Mindezek mellett a cikk az ABANDONED PLACES II-ről szól.
Aki járatos a kalandjátékok világában, tudja miről van szó. Az első rész folytatás, amely meglehetősen jó sajtó visszhangot kapott a kiadáskor, de szép lassan veszít fényéből. A második rész egy meglehetősen szép intrót kapott. Talán ez is segítette a 80-85 %-os értékeléseket. Ami azonban bizonyos, ma már a hagyományos szerepjátékoknak lassan beszűkül a terük. Ha valaki semmi plusszal nem rukkol elő, nem sokáig képes fennmaradni a toplistákon. Hát ez történt az ICE játékával is.
A karakterek továbbra is egy szál semmiben indulnak hősi tettük végrehajtására. Pusztakézzel verik agyon az első pár szörnyeteget, majd lenge öltözékben és igen gyenge fegyverzettel haladnak szintről szintre. A csapdák és logikai akadályok nem túl nehezek, viszont a mouse-t jelentősen megpróbálja a real-time harc.
A varázslatok kezelhetősége szerintem most sem javult, s így sok energiánkat elveszi az ügyességi játékrész. Nálunk már kialakult erre egy fogalom - Shoot-em Up adventure.
A szörnyek csekély változatosságot mutatnak. Az első szinten pl. egy csontváz és egy felöltözött csontváz az ellenfelünk. Hibája továbbá a programnak, hogy egyes Amigákon nem fut, bár ezt nem írnám a készítők számlájára, mert programozó legyen a talpán, aki kiigazodik a sok gép között.
A játék egyetlen előnye, hogy Amigára is elkészült, ez már elég szép dolog, hiszen ma már ez is ritka, mint a fehér holló.
A karakterek kicsit szűk körből, varázslók és harcosok közül kerülnek ki. Szerintem ez manapság kicsit szegényes választék. A skillek is eltűntek, pedig az első részben még szegény főhősök rendelkeztek ilyenekkel is. Úgy tűnik, ezt azóta elfelejtették.
A grafikai kivitelezés ugyan javult, de nem eleget. 1993 sikerváromány os játékának jóval többet kell tudni nyújtani, mind grafikai, mind játékötlet vonatkozásban. A szépség sem minden, mert például hiába adta ki a SSI a Beholder 3. részét, a lassúsága és a kezelhetetlensége miatt csak csekély sikert könyvelhetett el magának.
Ma egy programnak valódi unikumnak kell lennie ahhoz, hogy nagy sikert érjen el. Az eladások is ehhez igazodva töltik meg a készítők zsebét. Ha jó a játék és megfelelő védelemmel is ellátták készítői, akár 1-2 hónapig is piaci sikerként futhat, csak utána löki le egy jobb, szebb.
Az Abandoned Places II. sajnos hamar lekerült a polcokról és a toplistákról. Mindezek mellett vitathatatlan, hogy a nagyok is meglepődtek azon, hogy egy kis névtelen magyar cég fejlesztői és egy egészen kicsi független angol kiadó ilyen sikernek a birtokosai lehettek. Mégha ez a siker csak hetekben mérhető is.
Lehet, hogy az értékelésem túl kritikusra sikeredett, de nézze el nekem a kedves olvasó. Az avatott szem mindig a jövőre koncentrál, és sajnos az Abandoned Places II. inkább a múlt egy szebb darabjaként vonul be a szoftverek történelmébe.

*Shy*



# MARKET GARDEN ARNHEM 1944

# V FOR VICTORY

# D-DAY NORMANDY 1944 GOLD - JUNO - SWORD

1944. szeptember 17.

Az Electronic Arts újabb két résszel gazdagította a V for Victory sorozatot. A harmadik rész az 1944 szeptember 17-én elkezdett nagyszabású (a II. világháború legnagyobb) légideszant akciójával foglalkozik. Ha angol tábornokkal játszunk, akkor mi indíthatjuk el és támadhatunk a nagyszabású hadműveletben, míg ha német oldalról játszunk, akkor a védekezés és az ellentámadás lesz a feladatunk.

A játék a következő lehetőségeket tárja elénk:

- 7 scenario, különböző erősségi fokozatokban.

- 13 különböző tájtípus, kiegészítve különböző eszközökkel (pl. komp).

- Több mint 500 harci egység négy ország hadseregében.

- Különböző időjárási viszonyok.

- Kimagasló csata analízis, történelmi háttérinformációk és történelmi variációk.

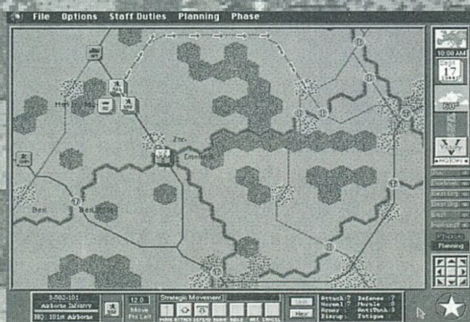
A játék kezeléséről nem írok semmit, mert a GURU 93/4 számában már olvashattunk egy remek cikkek Tommy tollából, mely a sorozat második részével foglalkozott (Velikiye Luki - 1942).

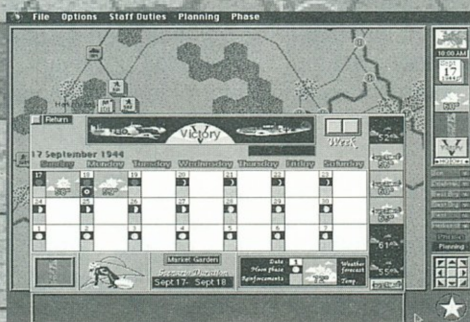
Annyit még érdemes megemlíteni, hogy a harmadik rész nehezebbre sikeredett, mint az elődei. Sokak szerint egyszerűen már a megoldhatatlanság határát súrolják a program által felkínált variációk. Én úgy gondolom, hogy egy bátor stratéga mindent meg tud oldani.

COOL

GRAFIKA 74
ZENE 65
HANGULAT 72
ÖSSZESEN 71
IBM PC

TESZT ANYAG Electronic Arts










1944. június 7.

A játéksorozat negyedik része a normandiai partraszállással foglalkozik. Felhívom mindenkinek a figyelmét, hogy nem azonos az első résszel, ahol szintén ez az esemény állt a játék központjában. Ha angol parancsnokkal játszunk, akkor a feladatunk a partszakasz védelme, a német egységek támadásainak visszaverése, valamint a második front megnyitása. Német parancsnok esetén sokkal prózaibb a feladatunk, mégpedig az, hogy a támadó csapatokat szétverjük és a tengerbe szorítsuk.

Lássuk a különbségeket a harmadik résszel szemben:

- 600 különálló harci egység, 60 hajótípus, 9 különálló vezetés.

- 9 fajta támadótípus, 8 fajta támadó és védekező mission.

- 7 különböző scenario, különböző játékidővel és nehézségi fokkal és a komplett Campaign Game.

- "Limited Intelligence" lehetőség, mely korlátozott mértékben betekintést enged az ellenséges egységek felépítésére, információkat ad az ellenség mozgásáról, a reális játék keretein belül.

- Új tájtípusok a játékban: mocsár, fás részek, homok.

Mindenkinek ajánlom az új részt, csakúgy mint az előzőt, ezt a stratégiai játéksorozatot érdemes végigkövetni és játszani mindegyik részével.

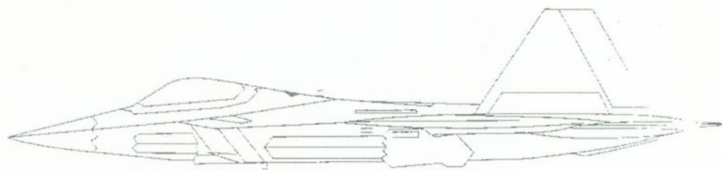
*Beat™*

COOL

GRAFIKA 75
ZENE 65
HANGULAT 73
ÖSSZESEN 72
IBM PC

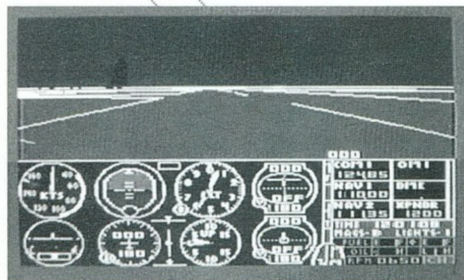
TESZT ANYAG Electronic Arts

# Szállj velem!
# C64-es szimulátorok

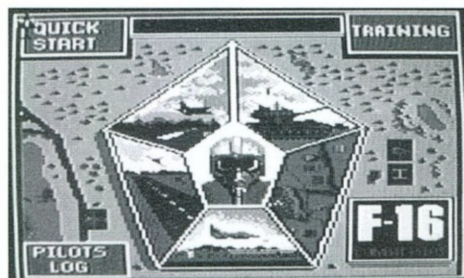


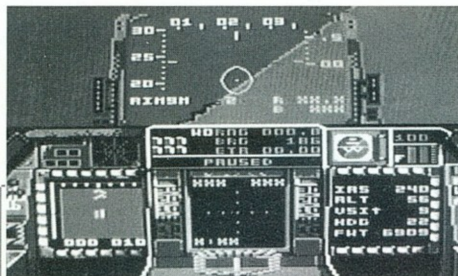
Kedves olvasó, ki a Guru 64-es szekciójának légterébe tévedtél, repülj most velem keresztül a géped felett elszállt pár év szimulátorainak rövid összefoglalóján. Sokat hezitáltam, hogy az ismertetésre kerülő játékokat milyen szempont szerint kategorizáljam, ha egyáltalán szükség van valamilyen csoportosításra. Legkézenfekvőbbnek az időrendi sorrend látszott, ám némi töprengés után inkább a játékok szimulátor jelleg szerinti csoportosítása mellett döntöttem. A cikkben a bonyolultabbtól az egyszerűbb felé fogok haladni, így került egyértelműen a sor legelejére az 1984-ben, a SubLogic kiadásában megjelent **Flight Simulator II**.

Bizton állíthatom, hogy én eddig még nem találkoztam olyan szimulátorral, melyet ilyen részletességgel dolgoztak volna ki. A játékban egy utasszállító gép pilótájaként tevékenykedhetünk, s teljesen valós környezetben kell eljuttatnunk a masinát a célállomásra. Talán nem túlzás azt állítani, hogy a játékkal csak ifjú pilótajelölteknek, vagy nagyon elszánt amatőröknek érdemes játszani. A játékhoz a rekordméretű és bonyolultságú kézikönyv nélkül nem érdemes nekikezdeni, olyan mélyen kell ismerni mind a gép, mind a játék szerkezetét. Őszintén szólva nem vagyok képes kitalálni, hogy ezt a játékot vajon kinek írták. Mindig az jut eszembe, hogy saját maguknak.



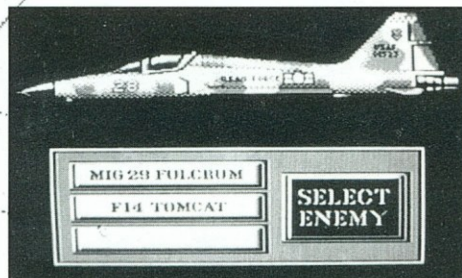
Folytassuk a sort a katonai szimulátorok hosszú sorával. Az **F16 Combat Pilot** a Digital Integration fejlesztése és az Electronic Arts gondozásában jelent meg. Az egyik legjobb szimulátorrá nőtte ki magát, bár őszintén szólva ezt a címet nem a grafika vívta ki számára, hanem az az érzés, amit nyújtani tud. 1990-es fejlesztésű, tehát a viszonylag új szimulátorok közé sorolhatjuk. A tereptárgyak kidolgozottsága hagy némi kívánnivalót maga után, a programozók láthatólag sebességgondokkal küszködtek a kitakarás nélkül megoldott vektorgrafikák ellenére. A játék egyetlen, de nagy hibája a tárgyak lassú mozgatása. Pilótánkkal lehetőség van karrier befutására, a program az állásokat lemezre tudja menteni, ami a játszhatóság szempontjából nagy pozitívum, s nem minden szimulátorról lehet elmondani.



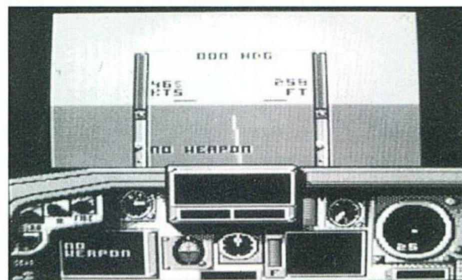



Következőként illik megemlíteni egy 1987-es, tehát meglehetősen régi MicroProse játékot, az **F19 Stealth Fighter**-t. A MicroProse már akkoriban is a szimulátorok koronázatlan királya volt, ennek kiváló bizonyítékát fedezhetjük fel ebben a játékban is. Négy hadszíntéren kérhetjük bevetésünket: harcok Líbia ellen, Irán elleni akciók a Perzsa-öbölben, szovjet katonai komplexumok lerombolása norvégiai repülőterekről indulva, valamint nyugat-európai harcok a Varsói Szerződés haderejé ellen helyi NATO támaszpontokról felszállva. Minden hadszíntéren kipróbálhatjuk képességeinket hidegháborús, korlátozott harci, ill. hagyományos (nukleáris fegyverek bevetését mellőzve) körülmények között. Levegő-levegő és levegő-föld akciókat is lehet kérni. Az első esetben az ellenfél egy jól őrzött repülőgép, mely semmilyen más eszközzel nem semmisíthető meg, a másodikban pedig vagy földi célpontok fényképezése, vagy megsemmisítése lesz a cél. Természetesen állítható még az ellenfél felkészültségi foka, ill. a repülőgép irányításának valószerűsége is. Egyértelműen a jó szimulátorok közé sorolandó.

Hogy el ne feledkezzünk véletlenül róla: az Accolade gondozásában, a maga idejében nagy feltűnést okozva jelent meg a **Fighter Bomber**. (Az amerikában megjelent változatot, ki tudja miért, Strike Acesre keresztelték.) A Space Rogue mellett, amely nem igazán nevezhető repülőgépszimulátornak, ez a program tartalmazta




a leggyorsabb grafikai rutinokat. A játék teljes egészében feltöltött vektoralakzatokat tartalmaz, ám ennek ellenére sikerült játszhatóvá varázsolni. Ma már ezen lehet mosolyogni, de a maga idejében, egy nyolcbites, 1 MHZ-es gépen ez nagy teljesítmény volt. Ez a vektorgrafika, valamint a nagyon jól felépített akciósorozat emeli ki a Fighter Bombert a szimulátorok tengeréből. Talán érdemes megemlíteni, hogy minden akció fiktív (terroristák és egyéb hasonló elemek ellen irányul) és a



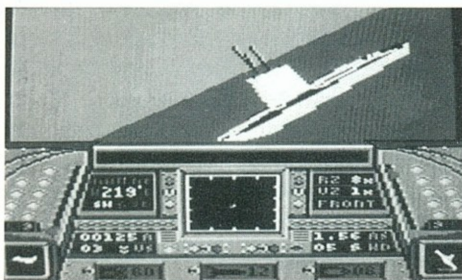

saját, ill. az ellenfél gépei mind a NATO, mind a Varsói Szerződés gépei közül választhatók.

Az előzőekben felsorolt összes szimulátor rendelkezik egy nagy hátránnyal: a gép nyolc bites mivoltából adódóan lassú. Ezt a hátrányt igyekeztek több-kevesebb sikerrel kiküszöbölni azok a fejlesztőgárdák, akik a sebesség és evvel együtt természetesen a játszhatóság növelése érdekében hajlandóak voltak engedménye-

ket tenni a szimulátor jelleg rovására. Ennek az irányzatnak szeretném most bemutatni két nevesebb példányát. Elsőnek talán foglalkozzunk a **SnowStrike** című Epyx anyaggal. A játékban repülhetünk




anyahajóról, ill. szárazföldi bázisról indított küldetéseket is. A küldetések általában kábítószerellenesek, a cél pedig az esetek nagy részében valamilyen kábítószerelőállító üzem, ill. az anyagot szállító transzport. A grafika itt is színezett vektortestekből áll, ám a műszerfalra nézve egyből kiderül, hogy hol is tették azokat a bizonyos engedményeket a játék készítői.



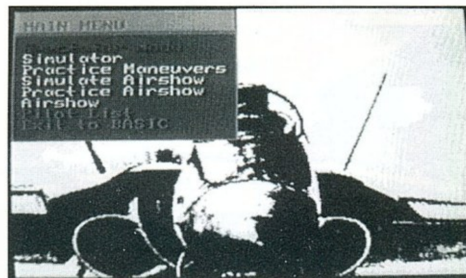
Nincsen HUD, semmilyen komolyabb műszer, ill. a választható arzenál mindössze három darabból áll. Az éppen aktuális fegyvert pedig annak elnagyolt ábrájával jelzik a képernyő alján. A légiharcok szokatlanul könnyűek és valószerűtlenek. Szűkszavúan ezek azok a körülmények, melyek a SnowStrike szimulátor jellegét lerontják.

A másik hasonló kategóriájú program a Dynamix munkája, azé a csapaté, amely a nagysikerű Project Firestart című játékot is készítette. A Dynamix hanyag, si-




lány minőségű munkát még nem adott ki kezei közül, s ez meglátszik ezen a meglepően jól sikerült játékon is. Sok nagyszerű grafika, az embert a gép elé rögzítő játékmenet és a szimulátor rész nagyon jó játszhatósága teszi ezt a játékot számomra feledhetetlenné. Sok-sok játékkal eltöltött óra szükséges ahhoz, hogy az ember sikeresen visszavonulhasson a **Tog Gun** iskola oktatójaként a harctéri szolgálatból. Mivel erről a játékról a GURU korábbi számaiban már jelent meg egy részletes (szó szerint!) leírás, én nem is kívánom tovább szaporítani a szót.

Végül, de nem utolsósorban említsünk meg egy érdekes madarat: **Blue Angel**. A játék minden műrepülni vágyó 64 tulajdonost magával akar ragadni. Maga az




ötlet kitűnő, ám a program érdekes megvalósítása miatt viszonylag kevés embernek nyerte el tetszését. Nem mindenki szeret egy csőben repülve a pontos pozíció tartására törekedni...

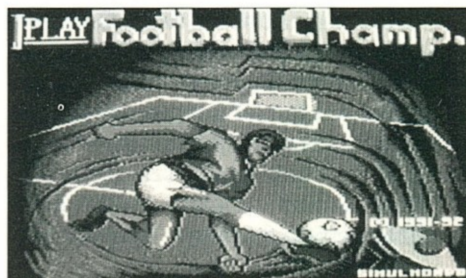
Hát dióhéjban talán ennyit lehet elmondani ezekről a játékokról. Ez a leírás természetesen hiányos, nem teszünk említést olyan játékokról mint pl. SpitFire, de a teljességre nem tudtunk és nem is akartunk törekedni.

*Prunoki*
*Foto: Ács Zsolt*

# SIMULMONDO egyveleg C64-re

A C-64-re (is) fejlesztő szoftveres csoportok nemzeti hovatartozása mindig is elég szűk területre korlátozódott. Az élenjáró németek és angolok mellé csak néhány amerikai és egy-két skandináv (főleg dán) programozó, ill. programozó csapat tudott felzárkózni. Ennek ismeretében igencsak egzotikumnak számít, ha egy dél-európai - jelen esetben egy itáliai illetőségű - csoportosulás ostromolja játékprogramjaival a 64-es piacot. Ráadásul nem is sikertelenül, hiszen a SIMULMONDO neve ugyanúgy fogalommá vált a játék-felhasználók körében, mint például az Ocean, a Microprose, vagy az egykori Electronic Arts. Manapság bizton megállapíthatjuk, hogy a Francesco Carla vezérelte Simulmondo szoftverkészítő társulat neve szinte egybeforrt az ún. menedzselhető sportszimulációk műfajával. Ennek a stílusnak az a lényege, hogy a sikeres játékhoz nem elég az ügyes botkormány-kezelés, némi üzleti érzékre és szervezési készségre is szüksége van a versenyzőnek. Mint a későbbiekben ezt majd látni fogjuk, esetenként egy bizonyos határig ezek egymás nélkül is érvényesülhetnek, hosszútávon viszont egyszerűen nélkülözhetetlen a kettő egészséges mértékű ötvözése. Hogy erre mindjárt egy ellenpéldával is szolgáljunk, töltsük be egyik legnépszerűbb játékukat, az **I Play 3D Football Championship**-et.

Mint a címéből is kiderül, egy foci-programról van szó. Általában nem érdemes túl sok szót vesztegetni a hasonló témájú szoftverekről, ez az I Play... azonban "megér egy misét", ugyanis a csapat - szakítva az eddigi hagyományokkal - nem fölülről ábrázolja a játékteret, mint azt pél-



dául a Kick Off esetében megszokhattuk, hanem a játéktér síkjában, az általunk kiválasztott játékos látószögéből szemlélhetjük az eseményeket.

Az intro megtekintése után dönthetünk arról, hogy olaszul, vagy angolul kommunikáljon velünk a program. Szerencsére ez az opció szinte valamennyi Simulmondo




termékben megtalálható, hiszen a piac meghódításának alapvető követelménye, hogy a játék nyelvezetét a lehető legtöbben megértsék, amire -az olasz nyelv elterjedtségét figyelembe véve - más módon nem sok lehetőség nyílik. Ezután a főmenüben találjuk magunkat, ahol - tekintettel a színvonalra - európa három legerősebb bajnokságába (angol, német, olasz) szállhatunk be. Ha már játszottunk, és addigi eredményünket kimentettük, itt

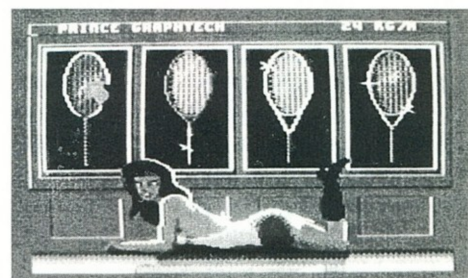



van mód a visszatöltésre is. Válasszuk ki a három ország zászlója közül a legszimpatikusabbat, és tüzeljünk az OK feliratra. A megjelenő képernyőn láthatjuk az aktuális csapat nevét és játékosainak névsorát. A képernyő alján található fel- illetve lemutató háromszöggel váltogathatjuk a csapatokat, melyek - legalábbis az itáliai bajnokság esetében - abécé sorrendben vannak feltüntetve. Mivel a játék 1991-ben készült, így az akkori állapottokat tükrözi. A csapat képére clickelve egy pattogó pettyes sprite-ja jelenik meg rajta, ami a kiválasztást jelzi. Összesen négy csapatot jelölhetünk meg így, vagyis maximum négyen vehetünk részt a játékban. Ismét az OK-val léphetünk tovább a következő menübe, melyben egyrészt tájékozódhatunk a számítógép ikonjának segítségével a bajnokság állásáról és a következő mérkőzésekről, illetve itt lehet az állást a későbbiek folyamán kimenteni akár lemezre, akár kazettára. Megintcsak az OK-val léphetünk tovább. Előtűnik az edzők által oly gyakran használt mágneses taktikai tábla, melyen a játékosok alapállapotban történő elhelyezkedése látszik. Bármelyik számra tüzelve az alsó sarokban megjelenik az adott játékos aktuális erőnléte, és tudásszintje. Ezeknek az adatoknak a birtokában határozhatunk a három tartalékjátékos esetleges beállításáról. A játékosok helyezkedése tetszés szerint variálható, és ez természetesen kihat majd a meccs közbeni taktikára. A középen található TIME felirat alatt a mérkőzések hossza szabályozható. Ha a bal, illetve jobb oldalon ácsorgó két játékost hátba lőjük, beállíthatjuk a számunkra legideálisabb mezszíneket, sőt, ha a mi oldalunkon álló aranylábút egy tarkólövéssel is serkentjük, akkor mezének száma is változik. Mivel játék közben csak egyetlen focistát irányíthatunk, itt dől el, melyikük legyen a megtisztelt személy. Ha az összeállításról és a felállásról is döntöttünk, ismét lépjünk tovább, és kezdjük meg a mérkőzést. Az általunk irányított "favágó" mindig a képernyő közepén helyezkedik el, sajnos semmi egyéb nem jelzi azt, hogy ő a keresett személy, mint az, hogy úgy mozog, ahogy irányítjuk (a többiek nem). Mivel a játékosokat oldalról és szemből látjuk, viszonylag nagy sprite-okra volt szükség, így ez természetesen az animáció rovására ment, de ez nem sokat von le az élvezeti értékből. Játék közben törekedjünk arra, hogy lehetőleg mindig a labda közelében tartózkodjunk, mert így támadásnál megjátszhatóak vagyunk, védekezésnél pedig csapattársaink is nagyobb elszántsággal küzdenek, ha látják csapatkapitányuk erőfeszítéseit. A futballisták - nekünk magyaroknak - elég hihetetlen dolgokat képesek cselekedni: tudnak labdát vezetni és cselezni, tudnak becsúszva szerelni, passzolni, sőt, egy kis alig irányítható négyzet segítségével megfelelő távolságról kapura is képesek lőni. Azért ez már - pestiesen szólva - nem semmi. A mérkőzés sikerességétől, vagy sikertelenségétől függően néha telefont kapunk, melyben a tulajdonos felhívja figyelmünket, mit vár tőlünk és a csapattól a jövőben. Lehetőleg ne éljünk túlzottan vissza türelmével, mert előfordulhat, hogy már a bajnokság befejezése előtt meg kell válnunk kedvenc csapatunk menedzseri székétől. Az **I Play 3D Football** tehát arra volt példa, milyen az, amikor a menedzselési képességeinknek viszonylag kevés szerep jut.

Most válasszunk egy olyan anyagot, ahol akár teljes mértékben a megérzéseinkre



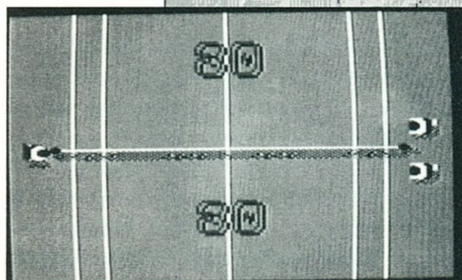

hagyatkozhatunk, a joystickot legfeljebb a menük kezelésénél kell kézbevennünk. Legyen ez a program a **Grand Prix Tennis Manager**, melyet akár a *GURU 93/3* számában bőségesen tárgyalt **I Play 3D Tennis** elődjének is tekinthetünk, bár a két anyag csak nagyon távolról hasonlít, lényegét tekintve csak a téma, a tenisz köti össze a kettőt. Ebből is látszik, hogy a Simulmondo csapata nem csak hogy régebbi ötleteit tudja a fejlődésnek megfelelően élvezetesebbé tenni, mint azt majd láthatjuk a **Forma 1 Manager** esetében, hanem akár ugyanabból a témából is képes két önállóan is értékes játékot létrehozni. Betöltés után természetesen először a nyelvezetet választhatjuk ki (nem a megszokott menürendszer, az aktuális feliratot a botkormány fel-le mozgatásával változtathatjuk, tűzgombbal elfogadhatjuk). Következik a szokásos első, illetve itt második kérdés: új játék, régi visszatöltése, gyakorlás... Ezt követően akár öten is benevezhetünk a versenyekre, majd a tudásszintünket is beállíthatjuk, 1-től 3-ig. Hogy fejlődésünk töretlen lehessen, 1-től akár 5 évig is részt vehetünk folyamatosan a versenyeken, azaz szinte egy teljes karriert végigélhetünk a gép segítségével. A most megjelenő képernyőn kiválaszthatjuk játékosunkat hat ifjú kezdő közül. A tábálázatról leolvasható nemzetisége



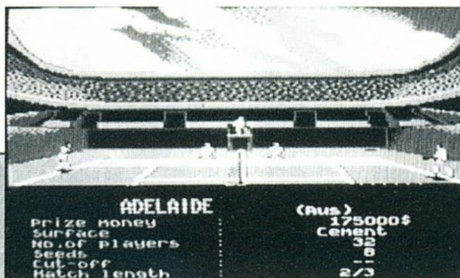
(zászlóval jelölve), valamint:

- kora - age,
- magassága - height
- súlya - weight
- erőnléte - resistance
- formája - shape
- adogatásának minősége - service
- tenyeres ütésének minősége - forehand
- fonák ütésének minősége - backhand
- hálójáték (röpte) minősége - volley
- drop-ütések minősége - dropshot

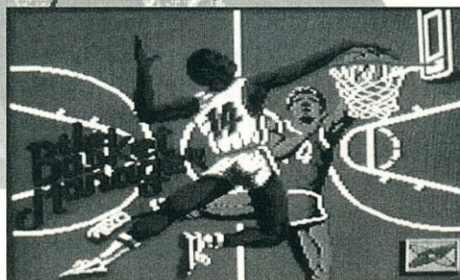
Ha rátaláltunk a megfelelő páciensre, lépjünk az OK felirattal tovább. A következő táblázat a kiválasztott játékos(ok) ATP helyezéséről, pénzéről, menedzseltségi szintjéről és a játékossal szembeni szponzori elvárásokról ad tájékoztatást az adott hónapban. A következő kép az esedékes verseny helyszínéről, pénzdíjáról és nevezési díjáról homályosít fel minket.




A <SPACE> lenyomásával egy újabb menübe léphetünk, melyben lehetőségünk van tölteni, menteni, elölről kezdeni a játékot, vagy törölni a kiválasztott versenyzőt. Minthogy még csak most kezdtük a versenyzést, döntsünk egyelőre a folytatás mellett. A következő kérdés, részt akarunk-e venni ezen a tornán. Hát persze, hiszen azért tökölődtünk eddig. Ekkor megjelenik a párosítás, melyben a joy-jal mászkálhatunk. Nyomjuk meg a tűzgombot, s máris összehasonlíthatjuk saját adottságainkat első forduló-beli ellenfelünkével. Menjünk tovább, és a zombie-fejű hölgy társaságában válasszunk magunknak ütőt. Végre kezdődhet a meccs. És itt egy remek dolog következik: a program felkínálja annak lehetőségét, hogy pihentessük magunkat és a joy-t, majd ő automatikusan lejátssza a meccset tudásunknak megfelelően. Adjuk meg neki ezt a lehetőséget, neki is jusson egy kis élvezet. Az első, néha az első két mérkőzést is képes hozni nekünk, anélkül, hogy közbe kellene avatkoznunk. Persze, ha mindenképp kudarc-élményre vágyunk, be is ugorhatunk helyette, de




néha még a gyengébb ellenfelek is megoldhatatlan feladat elé állíthatnak minket. Ha végre kiestünk - ez eleinte elég hamar bekövetkezik -, lehetőségünk van tudásunkat fejleszteni: a REST (maradni) felirattal szemben válasszuk a TRAININGET, és vegyük figyelembe a figyelmeztetést is, mely jelzi, hogy minden edzéspontért 400 $-t kell fizetnünk. Mivel jelenleg még dögivel van dezső a zsebünkben, ugorjunk bele. Remélhetőleg nem felejtettük el megnézni, hogy a következő verseny milyen talajon kerül lebonyolításra, mert most azt is ki kell választanunk, hogy salakon, füvön, betonon vagy műanyagon edzzünk a tornára. Persze az is egy szempont, hogy tudjuk, közelít az egyik grand slam torna, pl. Wimbledon, ahol majd füvön kell előadni tudásunkat, ezért 3-4 edzésünket alárendeljük az ottani eredményesebb szereplés érdekeinek. Természetesen a játék kezdetén felsorolt tulajdonságokon javíthatunk, leszámítva a formát és az erőnlétet. Ha van elég pénzünk, 25 pontot javíthatunk játékunkon, de egy-egy tulajdonság egyszerre legfeljebb 9 ponttal növelhető. Ha kellőképpen fel lettünk tuningolva, nézzük meg az ATP ranglistát, és ne sértődjünk meg, amiért a következő versenyre még nem hívnak meg minket. Lesz ez még másképp is! Ha vége ennek a tornának, újra edzhetünk egy keveset. Most már óvatosabban költsük a pénzünket, mert fogyóban van, és a nevezési díjakra is tartalékolnunk kell. Eleinte inkább a kisebb tornákon induljunk, mert ott kevesebb a nagymenő, így több esélyünk van a pénzszerzésre. Ha minden óvatosságunk ellenére kifogyunk a zsozsóból, a



program közli velünk, hogy ilyen balfékek jobb ha befejezik pályafutásukat, és átnyergelnek egy másik sportágra. Tegyük most mi is ezt, és egy jól irányzott resettel szabaduljunk meg anyagi terheinktől.

Térjünk át most egy olyan játékra, amelyben már külön-külön nem elég az ügyesség, és az okosság. Legyen ez a **Basket Manager**, amely szintén előfutára volt egy másik stuffnak, a *GURU 92/4*-ben bemutatott **Basket Play Off**-nak. Az intro lefutása után a már megszokott kérdésekre kell válaszolnunk, majd rátérhetünk csapatunk megszervezésére. Rendelkezésünkre áll 9.000.000 dolcsi, ebből gazdálkodhatunk. A bal felső grafikonon csapatunk átlagképessége lesz majd látható, ha már jól bevásároltunk. Mellette mezünk színét állíthatjuk. Alatta BUDGET felirat, ennyi pénzünk van még. Az alsó sorban: BUY ROOKIES, vásároljunk kezdőket. Az árakból hamar rá fogunk jönni, hogy a kilenc milkó nem is olyan sok. A harminckét amatőr közül válasszunk ki

hét arcot. Ha valamelyikre ráclickelünk, egy indiántoll fogja megjelölni, és alul megjelennek egy grafikonon az adottságai, valamint a neve, kora, posztja és az ára. Mérlegeljük, megéri-e nekünk a feltüntetett összeget. Ha igen, akkor válasszuk a BUY feliratot. A tévesztések elkerülése végett a már szerződtetett játékos előtt a SOLD felirat fog villogni. Ha kicsemegéztük közülük az értékesebbjét, az EXIT-tel lépjünk vissza az előző menübe. Most a BUY VETERANS alatt vegyünk a maradék pénzünkön egy jólképzett és értékes profit. Ha kevés pénzünk maradt volna, lépjünk ki innen, és válasszuk a SELL PLAYERS feliratot. Itt eladhatjuk a drágább amatőröket, és vehetünk majd helyettük olcsóbbakat. Végre együtt a csapat, kezdhetjük a szimulációs részt. Már csak a kezdőcsapatot kell kijelölnünk, és a bíró feldobja a labdát. A mérkőzés kimenetelét valóban nagyban befolyásolja eddigi teljesítményünk, ugyanis a játékosok egyike-másika gyorsabb, erősebb vagy ügyesebb a többieknél, így

nagy előny, ha ilyeneket sikerült megszereznünk. A mérkőzések végeztével a már megismert eljárás következik, tehát, ha nyerünk, pénzt kapunk, ha veszítünk, a kirúgás réme fenyeget. A győzelemért kapott pénzt újabb és jobb játékosok vásárlásába fektethetjük, egészen addig, míg úgy meg nem unjátok ezt az egészet, mint most én, és be nem töltitek a kosárlabda helyett a Simulmondo eleddig legsikeresebb játékát. Hogy melyik az?

Olasz fiúkról lévén szó, elképzelhetetlen, hogy ne rajonganának ők is a száguldó motorokért, autókért. Naná, hogy ők is




akartak valami olyasmit csinálni, amivel e technikai sportágak iránt érzett rajongásukat kifejezhették. Kezdetben vala a **Forma-1 Manager**, mely a csapat első munkái között jelent meg. Ezokból például sajnos csak olasz nyelven közölte a tennivalókat, elég sok gondot okozva mindazoknak, akik még az angolt vagy a németet is csak "ugatták". Mégis hatalmas siker lett a program, legalábbis hazánkban. Bár valószínű, hogy máshol is érdeklődtek az anyag iránt, ezzel magyarázható, hogy mintegy másfél évvel az 1-es verzió után megszületett a **Forma-1 Manager 2.0** is. Ebben már persze választható az angol szöveg, az egykor elnagyolt grafikák letisztultak, élvezhetőek, az első rész szinte kezelhetetlen szimulációja kormányozható autóvá vált stb. Talán nézzünk is bele a játékba, már csak azok kedvéért is, akiknek az első verzióhoz sem volt szerencséjük. A bevezető kérdéseket talán már nem kell taglalni. Ezután kezdő vagy profi pilóták közt választhatunk. Ha amatőröket választottunk, módosíthatjuk nevüket, merészségüket, tehetségüket, a profik esetében mód van autóik javítására és rontására is. Ha kellőképpen átformáltuk a mezőnyt, akár ki is menthetjük az új névsort, legközelebb már nem kell ezzel bajlódni. Ha mégsem tetszik így az egész, a RESTORE felirattal visszahozhatjuk az eredeti állapotot. Az OK feliratra lőve kezdődik csak igazán a játék. Választható egy verseny végigfutása, teljes bajnokság, vagy kimentett állás betöltése. Legyen mondjuk bajnokság. Legfeljebb ketten játszhatunk majd, ez ki is tűnik a következő választási lehetőségből. Ezután választhatjuk ki versenyzőnket, akinek adatairól a joy balra húzásával győződhetünk meg. Következhet a motor kiválasztása, melynek hasonlóképpen ismerhetjük meg tulajdonságait, vásárlásunknak csak az árak szabnak határt. Hasonló a helyzet a vázzal, itt is van miből válogatni, csak aztán nehogy túlköltekezzünk, mert kezdhetünk mindent elölről. Viszont ingyen kapjuk az első és hátsó vezetőszárnyakat, sőt nem kerül pénzbe a színválasztás sem. Annál inkább a csapatunk összeállítása, hiszen kell legalább egy tervezőmérnök, és a kerékcserékhez minimum négy szerelő. Ez bizony nem kis érvágás. A következő képen már egyszerre szemlélhetjük összes választásunkat, és itt lehetőség van a módosításra is. Ha konfirmáltuk, azaz elfogadtuk a beállítást, akkor megkezdődik a nagy száguldozás, először a Brazil Nagydíjon.- gondolom én, de egy menedzsernek vannak még kötelességei. Ki kell választani a megfelelő szponzort, aztán a megfelelő üzemanyagszállító céget, és be kell a kocsiba szerelni egy jó kis sebességváltót, amely lehet kereszt vagy hosszanti irányú, valamint automata vagy kézi kapcsolású. Természetesen mindnek mások a tulajdonságai, és persze az ára is. Ha




még elég dudvával rendelkezünk, érdemes a leggyorsabb reakcióidejű váltóba invesztálni. Következhet az időmérő edzés, mely külön felkészülést igényel. A gumi kiválasztásánál azt kell figyelembe venni, hogy az A jelzésű a legpuhább, tehát a kanyargósabb pályákra érdemes használni, a C a legkeményebb, ez a gyors pályákra való, a B természetesen a kettő közötti. A D jelű az edzésgumi, az E pedig az esőgumi. Alatta a vezetőszárnyak dőlésszöge állítható: minél nagyobb a szög, annál stabilabb, de annál lassúbb az autó, és fordítva. Ezek után végre autóba ülhetünk, és három kör alatt a lehető legjobb időt kell teljesítenünk. Az edzés végén közlik velünk, hogy az utolsó rajtkocka már a miénk, csak így tovább. Mielőtt azonban elfoglalnánk helyünket a rajtnál, újra állítgathatunk a kocsi mozgatható alkatrészein, és cserélhetünk gumit is. A rajtot közelről szemlélhetjük, majd a versenyt kívülről nézve utasíthatjuk pilótánkat különféle tevékenységekre, valamint folyamatosan ellenőrizhetjük, hogy minden rendben van-e az autóval. Persze semmi sem lesz rendben, de ezt majd lejjebb. Az autó sematikus képe alatt néhány jel látszik. A + és - jellel a gázadást lehet változtatni, a D és A jelekkel némi turbót is odalökhetünk a gépnek. A PIT felirattal a boxhoz hívhatjuk ki pilótánkat. Az autóábráján kalandozva a nyíllal tájékozódhatunk a kerekek állapotáról, ezek persze folyamatosan romlanak, a motor hőfokáról, amely állandóan emelkedik, az üzemanyag mennyiségéről, amely egyre fogy, és a sebességváltó is csak romolhat futam közben. Ha mindezek ellenére is célba tudunk érni, már nyert ügyünk van, és még némi pénzhez is jutunk. Ha netán dobogóra, vagy ne adj isten annak tetejére állhatunk, már egész tekintélyes summát vághatunk zsebre. Ha viszont kiesünk a futam során, és még a zsebünk is kiürült, kezdhetünk mindent elölről, ami persze nem rossz szórakozás, de ha mindez a 15. futamnál történik, és még az előző állást is elfelejtettük kimenteni, akkor biztos, hogy az életben többé nem kerül a drive közelébe ez a lemez. Az enyémhez legalábbis tuti, hogy nem.

Az az igazság, hogy még szívesen vesztegettem volna néhány szót egy másik szintén Simulmondo programra, az **500 cc. Motomanager**-re, mely a másik szent olasz őrületnek, a motorversenyzésnek állít méltó C-64-es emléket, de nem teszem. Egyrészt azért, mert egyszerűen nem találtam tökéletesen működő verziót ebből a programból. Sebaj, mindenki elhiheti enélkül is, hogy Francesco Carla-ék ebben a stílusban - legalábbis 64-en - verhetetlenek. Remélem, még idén karácsonyra tartogatnak valami meglepetést mindnyájunk örömére.

*Dzsambo Steven*

# RŮNA

A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA X . SZÁM

SZERKESZTŐ : NOVÁK CSANÁD

AZ ILLUSZTRÁCIÓKAT BUTTINGER GERGELY KÉSZÍTETTE

VDG-MARJAI DESIGN





Valhalla Páholy®

KÖNYVKIADÓ KFT




# *Előbeszéd*

Nyílt levél egy természetes személyhez

Igen tisztelt Szigeti Sándor!

Mindig meglepődöm, mikor univerzális tehetségekre, zseniális polihisztorokra bukkanok: sokáig azt hittem idejük Leonardo Da Vincivel lejárt. Gondolom tévedek - de hisz ezt te úgyis sokal jobban tudod nálam. Elvégre mindenhez értesz, mindent jobban tudsz.

A következő sorokban pusztán saját véleményemet szeretném kifejezésre juttatni, ennek pedig a Bíborhold 1993 szeptemberi számában közölt "Fantasy-találkozó a Petőfi Csarnokban" címet viselő cikkecskéd a fő oka.

Rögtön elnézésedet kell kérnem, amiért csak így letegezlek - hogy jövök én ahhoz -, de életkorunk talán nem annyira különböző, és meglehet, az eltérés is az én javamra dönt.

Miután grafikusi tehetségedet már megcsillantottad - s isten látja lelkem, hazudnék ha azt mondanám, hogy **nincs** benned némi tehetség - írásra adtad a fejed. Úgy legyen. Az ilyesmi nem bűn, teszik ezt sokan mások is. Igaz, nekem még úgy tanították: ez egy szakma, amit tanulni kell, de hát vannak őstehetségek. Én például sosem rajzolnék olyan célzattal, hogy művem megjelenjék. Mint említettem már, az írást nem tartom elítélendőnek - a rosszidnulatot és a nagyképűséget annál inkább.

Fentebb említett cikked enyhén szólva rosszindulatú. Azt, hogy neked nem tetszett az inkriminált rendezvény, hogy szerinted jobban, másképp is meg lehetett volna szervezni, persze az olvasók elé tárhatod, hisz ez a hiteles tájékoztatás része. Ám mikor ezt leszólólag rendezed el, a hibákat domborítva, a sikerült dolgokról nem szólva nyilatkozol, szemöldököm megemelkedik. Sosem kedveltem a mindenben hibákat kereső, destruktív módon kritizáló egyéneket. Elvégre, ha jól sejtem, te is tudtál a készülő rendezvényről, s ha nem csalódom a Bíborhold magazin stábja is kivette a részét a szervezésből - ám nem hallottam (de más sem), hogy amikor még lehetett volna tenni valamit, akkor odajöttél volna, mondván: "Miképp segíthetek?", vagy uram bocsá': "Ezt így vagy úgy lenne jobb megcsinálni!" Mégis, ha már eddig nem alacsonyodsz le, hát legalább ne keserítsd nagyképű szöveggeddel azokat, akik dolgoznak. Gondolj arra, hogy az efféle cikekkel - hisz a szó fegyver és hatalom, mellyel óvatosan és felelősséggel illenék bánni - a lassan, zökkenőkkel újra összeálló klubmozgalomnak ártasz. Hogy aki nem volt ott idén, nem látta, milyen kitűnő hangulat uralkodott, és nem érezhette - minden ellenkező állítással szemben - **jól** magát, az jövőre sem fog különösebben igyekezni, hogy jelen lehessen. Elvégre csak irományodból értesülhet az esemény lefolyásáról. Gondold meg: minden ilyen leszóló nyilatkozatban ott rejlik hitelességed egy darabjának halála, mert a megjelentek véleményét nem tudod átformálni: ők hasznosan töltötték az idejüket, és a jelek szerint nem csalódtak.

Ám ha ez sem érdekel, és szántszándékkal kívánsz ártani, akkor tedd stílusosan. Tedd úgy, hogy az egyszerű írástudó se akadjon fenn mondataid tagolatlanságán. Legalább **próbáld**

*folytatás a 10. oldalon*

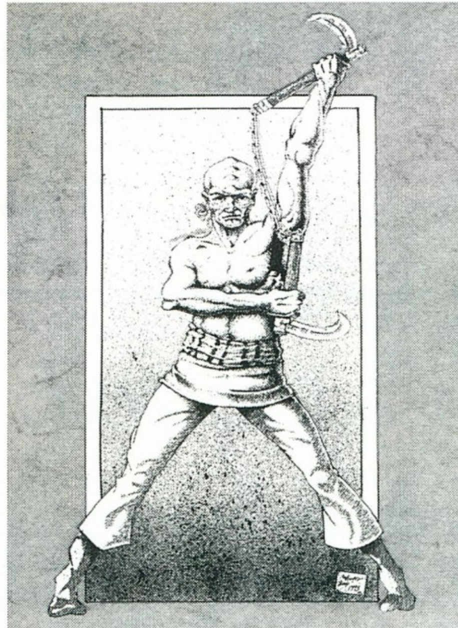
# BESTIARIUM

## ÁRNYJÁRÓ

ELŐFORDULÁS: Ritka (Csak az Elátkozott Vidék)
A MEGJELENŐK SZÁMA:
1 (felderítő),
2+1k3 (vadászcsapat),
10k10 (barlangban)
TERMET: ember méret
SEBESSÉG: 80 (SZ)
TÁMADÓ ÉRTÉK: 75
VÉDŐ ÉRTÉK: 135
KEZDEMÉNYEZŐ ÉRTÉK: 55
CÉLZÓ ÉRTÉK: 60
SEBZÉS: 1k6+4 vagy fegyvertől függ
TÁMADÁS/KÖR: 1
ÉLETERŐ PONTOK: 16
FÁJDALOMTŰRÉS PONTOK:
65+2k10
ASZTRÁL ME: 12
MENTÁL ME: 9
MÉREGELLENÁLLÁS:
immunis minden méregre
PSZI KÉPZETTSÉG: -
INTELLIGENCIA: magas
JELLEM: Káosz/Halál
TAPASZTALATI PONTOK: 1100

Az Elátkozott Vidék tájaira vezet ezen utunk, egy misztikus, sokak szerint nem is létező faj rejtekéhez. A magukat Árnyjáróknak nevező, humanoid teremtmények teljes elszigeteltségben élnek itt, az örök pusztulás völgyében. A vidéket átitató természetfeletti erők termékei ők is, mint annyian Ynev ezen részén. Eredetük hosszan vezet a múltba, a harcokig kyrek és Orwella hívei közt.

P.e. 3012 évének Meleg évszakában, a Dal hónapjában érkezett a vidékre egy kisebb, elit katonákból álló kyr csapat, Ahart vezetésével. Feladatuk méltó volt hírükhöz: a völgyet ölelő Tinol-hegylánc egyik komolyabb ork-



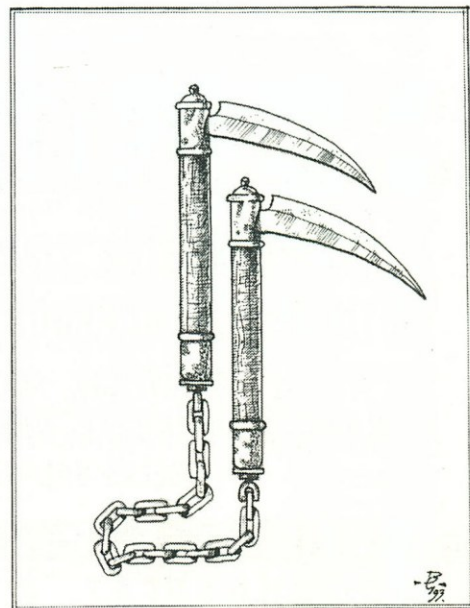
fészkét kellett felderíteniük, s lehetőség szerint kifüstölniük a benne lakozókat. A csapat 15-20 katonából és több kalandozóból állt. A kalandozók közt volt az észrevétlenségéről híres Planitia, a tolvajlány, s Grond, a több énekben azóta is fel-feltűnő fejvadász. Hogy a társaság ne csak a hadi, de a mágikus tudományokban is ütőképes lehessen, több pap és Suthea, a varázsló kísérte őket.

Az összesen 35 főt számláló csapat két-három viszonylag nyugalmas nap után érte el a barlangrendszer környékét. Itt tábort vertek, majd Planitia és Grond elindultak az ork erősség felderítésére. Két őr elnémítása után bejutottak a barlangba, s több érdekes hírrel tértek vissza. Benn csak harcosokat és sámánokat találtak, akik mind egy ismeretlen szertartásra készülődtek. Ennél ideálisabb pillanat nehezen volt elképzelhető egy rajtaütésre. Grond beszámolója szerint 2-300 jól felfegyverzett orkkal kellett megütközniük, de a meglepetésen kívül más is előnyükre szolgált. Az áldozóterem, a szertartás helyszíne egy hatalmas csarnok volt, közepén két óriási oszloppal, melyek a jól-rosszul megtervezett statikájú mennyezetet tartották. A terv rövidesen elkészült, s Suthea két napig rótta papírtekercsekre a pusztításhoz szükséges mágia formuláit.

Elérkezett a szertertás, egyben a támadás napja. Grond és Planitia ismét előre sietett, s villámgyorsan végzett az inkább megszokásból felállított őrökkel. Az áldozóteremben gyülekezett mindenki, s egy maszkos, festett bőrű ember boszorkánymester vezetésével adták át magukat a mindent elragadó mágiának. A kyr katonák a terem bejárata előtt sorakoztak fel, felkészülve arra, hogy lemészárolják a kitörő orkokat. Grond és Planitia a kijáratnál rejtőzött el, a többi kalandozó pedig, Suthea vezetésével, a terembe lépett. A varázsló először félelmetes tűzfalat idézett, egyenesen az Elemi tűz síkjáról. A felfordulás közepette tekercseinek felolvasásába kezdett, s a varázslat szavai energiává formálódtak ujjai közt. A rémült orkok közül sokan próbáltak áttörni a lángokon, de kevesen értek át élve annak túloldalára. Ott pedig a kyrek és zsoldos kalandozók csapata várta őket, s kardélre hányta valamennyit. Suthea mágiája sem váratott sokat magára, s először az egyik, majd a másik oszlop alapkövét változtatta sárrá. Az alapjuktól megfosztott oszlopok pálcikaként hulltak az orkok közé, majd a mennyezet adta fel kilátástalan küzdelmét a gravitációval. A boszorkánymester ezalatt, felgyorsítva és megváltoztatva a szertartást, nyers mágikus energiát szabadított

fel az Elátkozott Vidék gonosz földjéből, s átkot mondott a támadókra: "Kyr fattyúk, soha ne hagyhassátok el az Elátkozott Vidéket, s ne adasson meg nektek a halál,s az Élet körforgásába való visszatérés lehetősége!" Az átok szavai megfogantak, s a mészárlás után a kyr katonák és vezetőjük, Ahart sem tudta elhagyni a Vidéket. Aki megpróbálta, egyre erősödő, iszonyú fájdalmak után, nyomorultul kúszott vissza, alig két-három órányira a Vidék láthatatlan határától.
A kalandozók, mivel kevés kyr volt köztük, szinte mindannyian visszatérhettek. A kyr katonák azonban maradtak. A gonosz energiák mindüket meggyötörték, s megváltoztatták. Először testük, majd lelkük kezdett átalakulni. Délceg katonák maradtak ugyan, kiváló harci tudással, mégis valami teljesen megváltozott bennük, melyet külső szemlélő csak nehezen vehetett észre. Barangoltak a Vidék tájain, s menekülőkhöz csatlakoztak. Utódaik is születtek, de őseik átkát hordozták, sem meghalni, sem az Elátkozott vidéket elhagyni nem voltak képesek. Ha harcban halálos sebet kaptak, testük elpusztult ugyan, de lelkük tovább kóborolt, ismeretlen helyeken, furcsa dimenziókban. A sötét átok áldozatainak száma így növekedett, lassan, de megállíthatatlanul. Nem árthattak nekik a betegségek, a mérgek, a kor sem. Fiatalok maradtak, s életük csak erőszakos halállal érhetett véget. Rájöttek, már nincs szükségük az egyszerű halandókra, ezért teljesen különváltak tőlük, s letelepedésre alkalmas helyet kerestek a Vidék megtépázott tájain. Több év bolyongás után, a Tinolok másik részén állapodtak meg. Elüldöztek egy ork törzset, s elfoglalták barlang-erődítményüket. A primitív kialakítású helyet azonnal tovább építették, s csodás várost hoztak létre a hegy gyomrában. A harcosok kiváló kiképzésben részesítették utódaikat, akik jó tanítványnak bizonyultak. Az Elátkozott Vidéken csak a legerősebbek és legalkalmasabbak maradhatnak életben, ezért az utódok is folyamatosan változtak. A mindent átitató mágia nem hagyott érintetlenül senkit, s egyre újabb és újabb változások jelentek meg az utódokon. Ezekből sok inkább hátrányosnak bizonyult: őket gyorsan utolérte a végzet a túlélésért folyó állandó küzdelemben. A faj mindent összevetve folyamatosan tökéletesedett, illetve inkább harci géppé, túlélő szervezetté változott. Szert tettek rendkívül korlátozott, de mindenkiben szunnyadó mágikus képességekre is, melyeket harcban hasznosítottak. Mágikus erejüket soha nem tudták igazi formába önteni - egyrészt hiányzott hozzá a tudás, másrészt ez forrásában, jellegében tért el a kyr alapú, s ott oktatott mágiától. Ez nyersebb volt annál, s magából az Elátkozott Vidékből fakadt. Valószínűleg ezen a területen kívül nem is működött volna, de ennek elhagyása már meg sem fordult a kyr harcosok utódainak fejében. Azidőtájt, az átok után öt-hatszáz évvel nevezték el magukat Árnyjáróknak. Gyorsabbak, ügyesebbek voltak kyr őseiknél, s a mindenből kisugárzó gonosz formázta intelligenciájukkal, sötét ötleteikkel, véres trükkjeikkel igazi uraivá váltak a környéknek. Eddig nem vándoroltak el barlangjuk környékéről, de ki tudja, mit tartogat még számukra a jövő?

P.sz. 3700 környékére az Árnyjárók szinte teljesen átalakultak, s bár humanoidok maradtak, eltávolodtak az embertől. Testük teljesen szőrtelen, haj vagy szemöldök sem nő fejükön. Bőrük megvastagodott, keményebbé, szívósabbá, nehezebben horzsolhatóvá vált, az intenzívebb szarusodásnak hála. Fejük tetején a homloktól a halánték aljáig, a középvonalban kis szarupikkelyes domborulat húzódik. Ez homlokukon megerősödik, ezért jól használható fejjel támadásra. Ennek köszönhető az is, hogy sisakot szinte sohasem viselnek. Látásuk kombinációja a ragadozók mozgásérzékenyebb, és az ember színeket jól megkülönböztető látásának. Szaglásuk kifinomultabbá vált, s hallásuk is tökéletesedett. Ezzel együtt járt a fülkagyló megnagyobbodása, a szem növekedése is. Testi erejük is felülmúlja az emberét, bár ez nem is annyira a változásoknak, mint inkább az állandó készenlétből adódó erőnlétnek tudható be. A bőr gyenge, még valószínűleg tovább tökéletesedő álcázó képességekkel bír, hasonlóan a kaméleonokéhoz. Ez különösen előnyös lopakodáskor és rejtőzéskor, s ezekre a képzettségekre +35%-ad, ha a lény nem visel ruhát. A színváltozás viszonylag gyors, de az egész bőr csak egy árnyalatot vehet fel, s ennek korlátai is elég szűkek. A végtagok szinte teljesen emberiek, de az izületek lazábbak, gyors mozgásokra és mászásra alkalmasabbak. Ruhákat ritkán hordanak, kizárólag ágyékkötőt, komoly hideg ellen pedig köpenyeket. Páncélt legfeljebb bőrből készítenek, de ebben álcázóképességük már nem olyan tökéletes, így ezt is csak ritkán használják.
Az idők folyamán kialakult saját nyelvük, kultúrájuk. Beszédük a kyr nyelv eltorzított, új szavakkal bővített formája, külön névvel minden egyes felfedezett faj megjelölésére az Elátkozott Vidéken. Szókincsük is specializálódott, 21 féle kifejezést használnak például a nyers mágia különböző megjelenési formáira, s több mint 500 féle növénynevet alkottak csak a környék flórájának jellemzésére, hiszen ezektől az információktól életek függhetnek. Az írás és olvasás tudománya háttérbe szorult, a szövegek és írásjelek leegyszerűsödtek, nem lévén idő a művészetekre. Írás helyett



inkább a rajzok, képek, vésetek a tájékoztatás ismert és elismert formái, ezek világosabban kifejezőek és könnyebben érthetőek számukra. Az 50 évet megélteket különös szertartásnak vetik alá, ez egyfajta beavatás a nép titkaiba. Ekkor szereznek jogot az utódnemzésre és saját barlang helyiségre is. A második fordulópont egy Árnyjáró életében a 250. életév. Ekkor a törzs bölcseinek tagjává válik, s meg kell tanulnia, ha eddig nem tette meg, írni és olvasni. Bár semmilyen isten létezését nem ismerik el, a bölcsek mégis földöntúli lényként kezeltek, több szempontból is. Már nem kell vadászniuk és őrködniük sem, ami pedig minden Árnyjárónak feladata. Idejüket a tudományoknak és a törzset foglalkoztató általános kérdéseknek szentelhetik, új elméleteket, műveket dolgozhatnak ki. Erre minden Árnyjárónak lehetősége nyílik, de munkájukat először egy bölccsel kell elfogadtatni, azelőtt nem mutathatják be a törzs többi tagjának. Ők vezetik a törzs történetének krónikáit is, melyben benne foglaltatik minden nevezetes és kevésbé nevezetes esemény leírása, s nyomon követhető benne az egész nép fejlődése, élete, küzdelmei.

Többféleképpen harcolnak az Elátkozott Vidékkel e nép fiai. Felhasználják az általuk ismert mérgeket, csapdákat készítenek, s saját, speciális fegyverekkel rendelkeznek. Közelharcban a velük született mágikus képességeket is kihasználják, bár azok alapvetően nem harci jellegűek. A bölcsek feljegyzéseiben jelenleg 533 különféle mérgező növény, állat vagy anyag leírása szerepel. Egyesek szerint csak az Elátkozott Vidék ezen részén több ilyen ártó anyag, lény létezik, mint egész Yneven, de ez valószínűleg túlzás. Tény viszont, hogy a mérgek skálája így igen széles, s támadó és védekező célból is nagy előszeretettel alkalmazzák őket az Árnyjárók. Meglepő lehet, hogy mérget védekezésre használnak, de cseppet sem kell ezen csodálkoznunk, ha tudjuk: ők minden méregre immunisak az átok miatt. Ezért barlangjaik egyes részeit állandóan égő, mérgező füstöt kibocsátó füstölőkkel védik, melyből ők legfeljebb furcsa illatot éreznek. Sok értékes tárgyat védenek kontaktméreggel, mely a bőrre kerülve is képes kiváltani káros hatását. Ha valaki vagy valami ezekhez ér, a méreg könnyen halálát okouhatja. Csapdáikban is sokszor használnak mérget, bár ez már korántsem oly meglepő tény.

Fegyvereik is különlegesek. Az Elátkozott Vidék lényei ellen sokkal hatékonyabb fegyverek kifejlesztésére volt szükség, mint a kyr harcosok kardjai vagy dárdái. Gyorsaságuk és ügyességük lehetővé tette a mindkét végén pengével rendelkező fegyverek használatát is, ami viszonylag veszélyes lenne egy embernek, hacsak nem töltött rengeteg időt az adott fegyver használatának gyakorlásával. Leghalálosabb eszközeik azonban azok a fegyverek, melyeket mágiával együtt alkalmaznak. Minden harcosnak meg kell tanulnia az alább leírt fegyverek használatát:

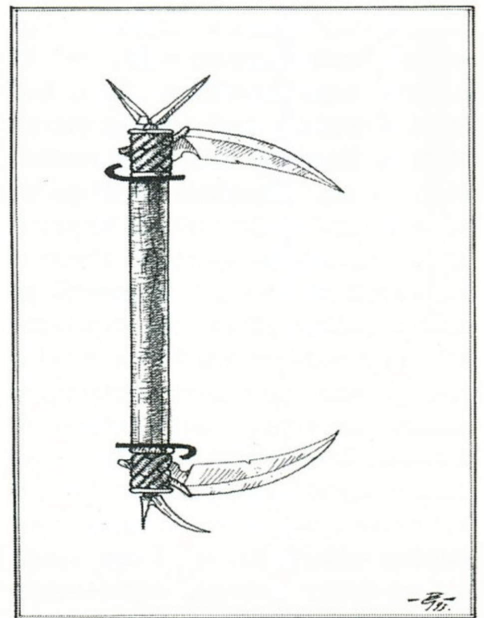
**Hral-penge:** Nyelvükön a "hral" szó halálos villámot jelent, a fegyver pedig méltó nevére. Ezt használják a leggyakrabban közelharcban, ha nem kívánnak mágiához folyamodni az ellenfél legyőzéséhez. Felépítésében egy rövid nyelű kaszára emlékeztet, melynek szabad végére egy másik ívelt, kaszaszerű pengét helyeztek el. A két penge megegyező irányban áll,

s mindkettő belső része élezett. A kaszákat összekötő rúd legtöbbször vasalt fából készül, s egyesek további tüskéket, kampókat helyeznek rá, a pengék tövéhez közel. Itt még nem foghatnak rá, ha forgatják a fegyvert, de megakaszthatják vele az ellenfél fegyverét vagy karmait. Olyan változata is létezik a fegyvernek, ahol a pengék rövidebbek, alig hosszabbak egy késnél. Ekkor a nyél csak 25-30 cm hosszú mindkét penge után, s a két rövid nyelet egy lánc köti össze. Ennek segítségével fojthatnak vagy leszoríthatnak ellenfeleket, végtagokat kaphatnak el. A rúddal összekötött két pengéjű fegyver sebzése 1k10 Sp, a láncot tartalmazóé csak 1k6 Sp, de egy körben ezzel a fegyverrel kétszer támadhatnak az Árnyjáró harcosok.

**Dobópálca:** Ez a fegyver egy nagyjából 25 cm hosszú acélpálca, melynek mindkét vége tűhegyes. Csak hajítófegyverként használják, s leginkább egyszerűsége és könnyű kezelhetősége miatt. Hatótávolsága nem túl nagy, sebzése megegyezik a dobótőrök okozta sebzéssel. Előnye, hogy biztosabban talál célba annál, s elvesztése, ha az ellenfél inkább elmenekül, nem olyan nagy veszteség. Hosszabb távolságokra fúvócsövet vagy íjat használnak, de ezeket is ritkán, inkább vadászat esetén.

Igazán különlegesek viszont azok a fegyverek, melyeket mágiával együtt használnak. Az Árnyjárók vele született képességei a Természetes Anyag Mágiájának egyszerű formái. Képesek naponta háromszor maximum egy kategóriányi, azaz 1 kg I. csoport beli, 1/2 kg II. csoport beli vagy 1g III. csoport beli anyagot megváltoztatni. Ez traszmutáció, ami annyit jelent, hogy I.csoportba tartozó anyagokból II. vagy III. csoport béli anyagot hoznak létre, vagy fordítva. A csoport megváltoztatásakor a tárgy formája nem változik meg, de tömege és térfogata igen. Ha valaki egy 1 kilogrammos kőtömböt szeretne arannyá változtatni, megteheti, de a nemtelen, I.csoportba tartozó kő 1 kg-jából csak 1 g arany nyerhető. Ha a transzmutáció előidézője az 1kg kőből acélt kíván létrehozni, abból 1/2 kg teremtődik, mivel a II.csoportba tartozó fémről van szó. Formázni nem tudják őket, csak az anyagukat változtathatják meg. Az Árnyjárók ezt a méret- és tömegbeli változást használják ki harc közben. Ez az emberek által is végrehajtható fogásokat tartalmazó harcmodor azért nagyon ütőképes az Árnyjárók kezében, mert ugyanaz használja a mágiát, mint aki a fegyvert. Ez emberek esetében nehezebben működne így, s csak pontos időzítéssel és összeszokott fegyverforgató-varázsló páros esetén lenne használható. A megváltozott anyag maximum 5 körig marad meg új formájában, utána visszaváltozik eredeti alakjába. A mágia így önmagában nem túl ütőképes, de az Árnyjárók több ravasz módszert is kidolgoztak arra, hogy képességüket a harcban is jól felhasználhatóvá tegyék. Módszereik általánosan elterjedtek a harcosok között, s ha valaki új ötletre jön rá, és az hasznosnak bizonyul, azonnal egy bölcshöz fordul, ismerteti neki. Ezek után a bölcs is ellenőrzi az új technika működését, majd, ha az megfelelőnek találtatott, bemutatja a törzs többi tagjának is. Íme néhány a legnépszerűbbek közül, melyek mind kitalálójukról kapták nevüket:

**Kroone hasítása:** Az ideális fegyver ennek a módszernek alkalmazására a tőr vagy kard. A fegyvert át kell alakítani, s csak egy használatra lesz megfelelő, utána új beültetésre van szükség. A penge végébe ugyanis egy 1 g tömegű arany-, ezüst- vagy platinatüskét kell erősíteni. Ennek formája sokféle lehet, különösen elterjedt az, melynek középpontjából egy előre, s négy oldalra néző tüske áll ki. Ez az 1 gramm nemesfém a kulcsa a technikának. A harcos sebet ejt ezzel a speciális fegyverrel ellenfelén, s mikor a penge mélyre hatolt be, mágiával transzmutálja a nemesfémet egy II. csoportba tartozó fémmé. Ez annyit jelent, hogy az eddig alig látható ezüst vagy arany, tüskékkel ellátott gömb hirtelen 1/2 kilogrammos acélkarommá alakul át, méghozzá az ellenfél testében. A módszernek két



változata ismert. Az elsőben ebben a pillanatban a hatalmasra nőtt kampó, mivel rögzítése ekkora tömeg elmozdítására már nem felel meg, beletörik a sebbe. A megdöbbent áldozat pedig elgondolkozhat azon, most mit is kéne tennie. A másik változatban a gömb nagyon erősen kapcsolódik a fegyverhez, s tüskéi inkább élezett pengék. Ezt az Árnyjáró kihúzhatja ellenfele testéből, tönkretéve mindent, ami ennek útjába kerül. Elég véres belezés a végeredmény. Az első módszer a fegyver sebzésén kívül még 1k10 Sp sebzést okoz, s a testben maradva állandóan fájni fog, -15% módosítót adva az áldozat minden dobására, a visszaváltozás előtt. A bennragadt tüske kivétele még 1k6 Sp elvesztésével jár, ha hozzáértő szabadítja ki a sebből, s 2k6 Sp sebzéssel, ha valaki csak megpróbálja kivágni, mert bár a tüske öt kör után eredeti méretére zsugorodott vissza, azt megkeresni és eltávolítani nem gyerekjáték. A második módszer sebzése a tüske kinyitásakor 1k10 Sp, kihúzásakor további 1k10+2 Sp. Ha a fegyvert tüskével szedték ki, a második módszer szerint, további harcra csak akkor lesz alkalmas, ha a fémtüske ismét nemesfémmé változik át, vagy a tüskét letörik.

**Lhran robbantása:** A technika elveiben sokban Kroone hasítására emlékeztet. A fegyvert ebben az esetben

is elő kell készíteni a módszer alkalmazásához. A kard vagy tőr, mert itt is ezek alkalmazhatóak, végét kell egyedien elkészíteni a robbanás sikeréhez. A penge végét úgy készítik el, hogy egy nagyjából fél kilogrammos darab leváljon annak végéből, ha a markolatát speciális irányban megrántja az Árnyjáró. A penge így sokkal törékenyebbé válik, s minden hárított csapás esetén 15 %-ban el is törik, de ez szükséges velejárója a módszernek. Ha a penge belemerült az ellenfél testébe, s a csonk beletört, elérkezett a mágia ideje. A csonkot az Árnyjáró ekkor közönséges levegővé változtatja. Az 1 kg levegő akkora térben, amit egy keskeny penge foglalt el, hatalmas nyomáson teremtődik meg, s tágulni fog. Ez magától értetődik, ha belegondolunk, hogy alig 2 dkg levegő is majd' 25 liternyi teret tölt ki természetes körülmények között. Az 1 kg levegő tehát robbanásszerűen kitágul, a hatalmas nyomás miatt. Ez szétveti a sebet, s legtöbbször az egész testet is. A technika áldozatai ritkán élik túl ezt a robbanást. A fegyver sebzése után a robbanás sebzése 5k6 Sp lesz. Megjegyzendő, hogy mindkét technikához, azaz Kroone hasításához és Lhran robbanásához is először túl kell ütni az ellenfél védettségi szintjét 50-nel, mert csak kritikus sebzéssel hatol be a penge a kellő mélységbe, a kellő helyen.

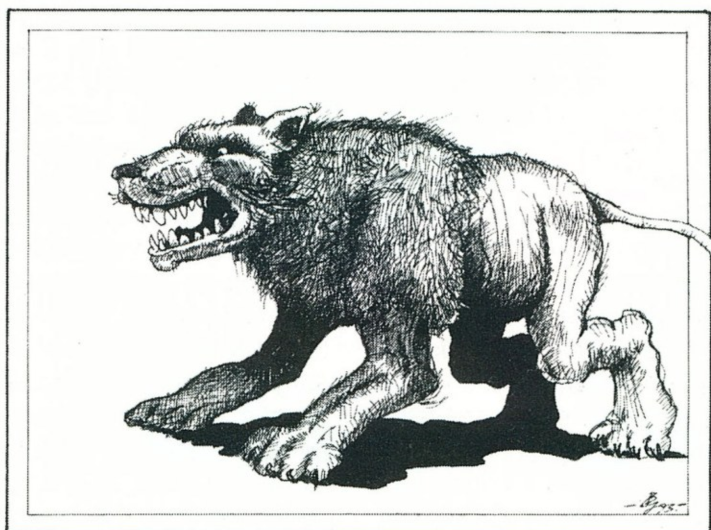
**Blyrt fojtása:** Ez a módszer nem közelharcban használatos. A varázslathoz elkészítendő tárgy egy lasszó, mely két részből áll. Az első rész a lasszó szára, a második a feje, azaz a tulajdonképpeni hurok. Ennek megalkotása elég nehéz, mert a kötélnek továbbra is lasszóként kell viselkednie, azaz rendelkeznie kell egy csúszóhurokkal. Ha ez rendelkezésre áll, a módszer alkalmazható. Az ellenfelet sikeresen be kell fogni a lasszóval, lehetőség szerint a nyakon, de az sem baj, ha a testen hurkolódott körbe a fegyver. A lasszó fejére ezek után mágiát alkalmaz az Árnyjáró, s fémmé, például acéllá transzmutálja. A hurok ekkor fele többszörösére szeretne zsugorodni, ráadásul nem kötélből, hanem fémből. A térfogat így jelentősen lecsökken, ami maga után vonja az átmérő szűkülését is. Tehát a lasszó háromnégyszer olyan szoros lesz, mint megszorítva volt, s el sem szakadhat, hiszen acélból van. A viszonylag vastag kötél el is vékonyodik, így belevág az áldozatba. A lasszó sebzése az első körben 3k6 Sp, utána a szorítás miatt még 1k6 Sp körönként, ha a kötél a nyakra hurkolódott. Ravasz Árnyjárók még azt is megtették, hogy rövid kötéldarabokat csomóztak a lasszó hurkába. Természetesen ezek is acéllá változtak, s így rövid tüskék keletkeztek a hurkon, amivel a sebzés további 5 Sp-vel nőtt. Az így elkészített lasszó sebzése tehát 3k6+5 Sp, és fojtás esetén még további 1k6+2 Sp körönként. A fojtás az FP vesztésen kívül egy ÉP elvesztését is eredményezi, a második kör után. A fémlasszóból kitörni igen körülményes, s mágia nélkül szinte lehetetlen. Aki nem fordulhat varázslatai segítségéhez, öt körig kell várnia, míg a kötél kötéllé változik vissza, csak utána próbálhatja meg letépni vagy elvágni azt. (Ha ezek bármelyikét az acéldróton próbálná meg, valószínűleg csak saját magának okozna komolyabb sérüléseket.)

Az itt leírt három módszer természetesen csak ízelítő volt, a KM minden ravaszságát igénybe veheti, hogy újabb, hatékonyabb vagy érdekesebb módozatokat dolgozzon ki az Árnyjárók transzmutációval kombinált harca számára.

**QUERDA (Khriide)**

ELŐFORDULÁS: Ritka
A MEGJELENŐK SZÁMA: 1k6
TERMET: Nagy (marmagassága 7 arasz)
SEBESSÉG: 120
TÁMADÓ ÉRTÉK: 105
VÉDŐ ÉRTÉK: 145
KEZDEMÉNYEZŐ ÉRTÉK: 40
CÉLZÓ ÉRTÉK: -
SEBZÉS: 2*1k5/1k10
TÁMADÁS/KÖR: 3
ÉLETERŐ PONTOK: 14
FÁJDALOMTŰRÉS PONTOK: 85
ASZTRÁL ME: 3
MENTÁL ME: -
MÉREGELLENÁLLÁS: 8
PSZI KÉPZETTSÉG: -
INTELLIGENCIA: állati
JELLEM: -
TAPASZTALATI PONT: 1200

A Querda nem más, mint az Elátkozott Vidék élettelen, komor tájain élő fajok egyike. Felépítésében leginkább a farkasra vagy a kutyafélékre hasonlít, de azoknál jóval nagyobb testű. Marmagassága a 9 araszt is elérheti, de a 7 araszos magasság a legjellemzőbb. Négy lábon járnak, fejük robosztus, tekintetük vadságot, agresszivitást sugároz. Kopott szürke bundájuk foltokban hiányozhat, vagy



ellenkezőleg, meg is erősödhet. A szőrzet hossza teljesen változó, a szinte testre tapadó 1-2 centistől a hosszan földre lógó araszos nagyságot is elérheti. Szemük színe leggyakrabban vörös, de a zöld és a barna sem ritka. Családok vándorolnak együtt, s szinte sohasem támadnak egyedül egy lehetséges zsákmányra. Valószínűleg az Elátkozott vidék szörnyű környezete hatott az itt maradott kutyákra, s ez lehetett a vérengző fenevadak kialakulásának oka. A Querdák utódai is rendkívül torzak lehetnek, a faj kérdéses értékű evolúciója még mindig nem tekinthető befejezettnek. A faj nem stabil, az egyedek hatalmas változatosságot mutathatnak.

Szigorúan ragadozók, de végső esetben a döghúst is elfogyasztják. Szinte minden állat a zsákmányukká válhat, nem válogatnak, a náluk erősebb lények, ha vannak ilyenek, sem érezhetik magukat biztonságban támadásaiktól. Ha lehetőség nyílik rá, többen több irányból támadnak, azaz körülveszik a kiszemelt prédát, s szinte minden esetben meglepetésszerűen csapnak le rá. Az Elátkozott Vidék kiváló gyakorlóterep a legvadabbak és legerősebbek kiválasztásához, s hogy a faj máig fennmaradt, arról tanuskodik, hogy ez is a kiválasztottak között foglal helyet.

Ha harcra kerül sor, megpróbálnak felugrani ellenfelükre, így két mellső lábukat és harapásukat is használhatják a viadalban. A karmok 1k5, azaz 1k10/2 Sebpont elvesztését okozhatják, a harapás pedig 1k10 FP nagyságú sebet ejthet. Rendkívül mozgékonyak és gyorsak, ennek köszönhető magas Védőértékük is. Harapásuk, mint szinte minden az Elátkozott Vidéken, ártó anyagokkal terhes. Nyáluk fertőzést hordozhat, esetleg nem csak azt. A Querdák ugyanis kínzó éhség esetén különféle növényeket nyalogatnak, rágcsálnak. Ezeket legtöbbször le sem nyelik, a növényi nedvek és olajok a nyálban maradhatnak. Előfordulhat például, hogy egy Querda a Veszélyes Növények címszó alatt ismertetett Trentea végzetének szárát, leveleit ízlelgette, mielitt összecsapott néhány arra tévedt kalandozóval. Ilyenkor, ha a harapás sikeres volt, a nyállal együtt a fertőzés és a Trentea végzetének mérgező szubsztanciája is az áldozat vérébe kerül. A Querda nyála 85%-os valószínűséggel fertőzött, s 13% az esény arra, hogy valamilyen egyéb mérgező anyagot, növényi vagy állati nedvet tartalmaz. Az átadott fertőzés ellen a karakternek meg kell dobnia Egészségének 10 feletti részét, s ha ez nem sikerül, megbetegszik. A leggyakoribb Querda által hozdozott fertőzés (95%-ban) az egyszerő emberek által Átkos Hidegkórságnak nevezett betegség, ezt Ynev orvostudománya a Tremor Mortis névvel ismeri. Lényegében egyre súlyosbodó remegésről van szó, ami úgy néz ki a betegség legelején, mintha a beteget a hideg rázná: fogai vacognak, ujjai remegnek. Ezek után a remegés egyre erősebb lesz, majd az áldozat kómába esik, melyből legtöbbször fel sem ébred. A betegség lefutása rövid, 3+1k3 (1k6/2) nap. A kóma a halál előtti nap estéjén áll be. A fertőzés papi mágiával vagy a megfelelő ellenszerrel gyógyítható. Természetes gyógyítás esetén a betegnek végig ágyban kell tartózkodnia, s Könnyező páfrányból kivont keserű folyadékot naponta háromszor kell fogyasztania. Ez a gyógyhatású anyag igen drága, s csak a leghíresebb herbalistáknál szerezhető be.

Ha a 13 %-os esély bekövetkezett, s a nyál más veszélyes anyagot is tartalmazhat, a Kalandmester szabadon válogathat az Elátkozott Vidék flórájának kegyes inyencségei közül, s a hatás is ezen növények hatásával fog megegyezni. Itt megjegyzendő, hogy sok méreg, különösen az erősebbek, a Querdára is hatnak - nem hordozhatják őket, ha maguk is belepusztulnak időnek előtte.

A Querdák családokban élnek, a családot pedig a legerősebb hím, a családfő vezeti. Ezek a jól megtermett vezérek erősebbek, kitartóbbak, jobban tápláltak és egészségesebbek társaiknál, ezért harci értékeik is módosulnak: KÉ: +5 TÉ: +15 VÉ: +10, továbbá sebzésükhöz sebenként egy Sp-t hozzá kell adni. ÉP-jük hárommal, FP-jük 8-cal nagyobb többi társuknál, s marmagasságuk szinte mindig 9 arasz körül mozog. A családfőért ezért több tapasztalati pont jár, az 1200 helyett 1500.

A Querdákat több nép is saját céljaira használja fel, kis csapatok indulnak az Elátkozott Vidék embertelen, halott tájaira a veszett hírű ragadozók befogására. Az egyik jeles vadász az orkok népe, akik harci állatként tartják őket. A Querdákat ők Khriidének hívják, ennek eltorzult formáját vette át Ynev többi népe az állat elnevezésére, így született a Querda szó. Az orkok soha nem vesződtek az állatok idomításával vagy betanításával, így a Querdák idomíthatatlansága sem jelent számukra különösebb problémát. Tisztelik az állat emberfeletti kegyetlenségét és harci tudását, s lehetőségeik és saját belátásuk szerint is meglehetősen jól bánnak velük. Fontos barlangszakaszokat, titkos épületeket őriztetnek velük, de nagyobb ütközetekben is láttak már szabadon eresztett Querdát, az ellenfél sorainak, különösen a lovasságnak szétzilálására. A másik nép, melynek harcosai Querdákat fognak be a dzsadok, akik gladiátor játékaik egyik kiemelt kedvenceként ismerik őket. A természet nyers erejének és ösztönös gyorsaságának összecsapása ez az emberi értelemmel, tudással és gyakorlattal. A gladiátorok többsége retteg tőlük, de lelkük mélyén várják a találkozást a fenevaddal, akit egyedül megölve a többiek fölé emelkedhetnek, s a játékok ünnepelt hőseivé válhatnak.


RÚNA
SZEREPJÁTÉK MELLÉKLET

FELELŐS KIADÓ:
NOVÁK CSANÁD
ÜGYVEZETŐ IGAZGATÓ

MUNKATÁRSAK:
GÁSPÁR ANDRÁS
JAKAB ZSOLT
KOVÁCS ADRIÁN

MŰVÉSZETI VEZETŐ:
MARJAI CSABA

HIRDETÉSFELVÉTEL:
VALHALLA DESIGN GROUP
TELEFON: 182-0430

TERVEZÉS, GRAFIKAI MEGJELENÍTÉS, TIPOGRÁFIA:
VALHALLA DESIGN GROUP

# Képzettségekről bővebben

## Drágakövek

A kalandozók egyik legfőbb célja, legyenek bár jók vagy gonoszak, a különféle drágaságok megszerzése. A legtöbb kaland végén arany-, ékszer- és drágakőhegyek várják a győzedelmes hősöket. A legtöbb kalandmester azonban csak közli, hogy ennyi és ennyi arany értékű kincs van ott. Pedig a kincs igen sokféle lehet, nem csak arany, ezüst, hanem szobrok, műtárgyak, ritka és értékes kelmék vagy éppenséggel messziről, viszontagságos úton megszerzett fűszerek.
A drágaköveknek nem csak pénzbeli értékük magas - bizonyos kövek mágikus hatalommal is bírnak. Ezek általában a legtisztább, legnagyobb kövek. A drágakövek a történelemben is fontos szerepet játszanak, a legértékesebb darabokat, amik általában a hatalom szimbólumai, sohasem adják el, ezek mindíg gyilkosság, árulás vagy háború útján cserélnak gazdát. Itt említeném meg Shackallor Vérkövét, amely nem csak számokban kifejezhetetlen értékével, de mágikus energiáival is jócskán hozzájárult Ynev politikájának alakulásához.
Nézzük először a drágakövek értékét. Egy-egy kő árát sok minden befolyásolja, mint például a nagysága, a csiszolata, a tisztasága és nem utolsó sorban a színe. A drágakövek méretét karátban határozzuk meg (1 karát = 0,2 gramm). A csiszolat nem csak az értékben, de a mágikus energiák fókuszálásában is szerepet kap. Igen sokféle csiszolatot különböztetünk meg, itt csak egy kis ízelítőt nyújtunk a lehetőségekből.
Igaz drágakőként csak ötöt tartanak számon: a gyémántot, a zafírt, a rubint, a smaragdot és az igazgyöngyöt, de a legtöbb tudós és alkimista drágakő névvel illeti az összes olyan kristályt, amely mágikus tulajdonságokkal bír. Az alábbi táblázat tájékoztat a különböző drágakövek értékéről. A táblázatban szereplő kövek kb. 20 karátosak - úgy mogyorónyi nagyságúak.

| Drágakő | szín | érték (arany) |
|---|---|---|
| Gyémánt | tiszta, átlátszó, néha enyhén színezett | 500 |
| Igazgyöngy | szivárványosan csillogó tejfehér | 300 |
| Rubin | átlátszó karmazsin vörös | 500 |
| Smaragd | átlátszó, ragyogó sötétzöld | 300 |
| Zafír | átlátszó kék | 200 |
| Achát | áttetsző, sokszínű, gyakran sávos | 2 |
| Akvamarin | átlátszó sápadt kék | 50 |
| Alexandrit | átlátszó mélyzöld | 20 |
| Ametiszt | opálos kékeslila | 10 |
| Azurit | opálos, pettyezett mélykék | 1 |
| Borostyán | átlátszó, aranyló sárga | 20 |
| Cirkon | átlátszó sápadt kékeszöld | 5 |
| Fekete opál | áttetsző, méregzöld, aranyló foltokkal | 100 |
| Füstkvarc | átlátszó, árnyalt szürkés-barnás | 7 |
| Gránát | áttetsző, vöröses vagy rozsdaszín | 30 |
| Hegyi kristály | tiszta, átlátszó | 8 |
| Hematit | acálosan szürke | 6 |
| Holdkő | átlátszó, sápadt arany fénnyel | 7 |
| Jade | zöld és fehér | 15 |
| Jáspis | vöröses rozsdaszín | 6 |
| Jet | matt fekete | 12 |
| Kalcedon | tejfehér vagy kékes | 4 |
| Karnélian | tömör narancsvörös | 5 |
| Koral | fehér vagy lángvörös | 13 |
| Krizoberil | átlátszó sárgászöld | 10 |
| Krizopráz | opálos almazöld | 5 |
| Lapis lazuli | ragyogó királykék | 2 |
| Malachit | erezett világos és sötét zöld | 1 |
| Nefrit | áttetsző sápadt zöld | 9 |
| Obszidián | csillogó fekete | 3 |
| Onix | grafitszürke vagy fekete | 5 |
| Opál | sápadt kék zöld és arany pettyezéssel | 120 |
| Peridot | áttetsző, sötét olivazöld | 60 |
| Rózsakvarc | ködösen áttetsző, halvány rózsaszín | 6 |
| Spinell | átlátszó vöröses | 40 |
| Szerpentin | sárgás, vörös erezettel | 6 |
| Tigrisszem | aranybarna és fekete erezetű | 4 |
| Topáz | átlátszó, tiszta esetleg pasztelkék | 50 |
| Turmalin | átlátszó, csillogó bordó vagy zöld | 10 |
| Türkiz | enyhén zöldes égszínkék | 2 |

Természetesen a fenti értékek csak irányadók, hiszen egy drágakő értékét nem lehet pontosan meghatározni. Ha a KM úgy érzi, módosíthatja ezeket az értékeket, avagy adhat kisebb vagy nagyobb köveket. Gyakori hibája a nemtörődöm mesélőknek, hogy adnak a karaktereknek egy labda méretű gyémántot, ami 10.000 aranyat ér, és amit a karakterek fel is váltanak a legközelebbi városban annak rendje és módja szerint. Nos ez így nem egészen működik. A gyémánt mindenek előtt nagyon ritka, a nagy gyémánt pedig méginkább (összehasonlításul a Földön ismert legnagyobb csiszolt gyémánt 530 karátos). Ezenkívül úgy 100 karát felett nemigen akad gyémánt, amiről a kézművesek vagy az énekmondók nem hallottak volna. Ha valaki egy ismert gyémántot próbálna eladni, attól valószínűleg megkérdezik, hogy ugyan hogyan jutott hozzá.

Lehetséges persze, hogy egy rég elfeledett Kyr kincseskamrára bukkannak a karakterek és ott találnak néhány meseszép ékkövet, amiről már az egész világ megfeledkezett. Ebben az esetben is akad némi probléma. Például igen nehéz egy öklömnyi gyémántot értékesíteni, hiszen körülbelül egy fél várost meg lehet vásárolni belőle és ennyi pénzt senki sem mondhat magáénak. Még hercegek és királyok is ritkán vesznek ilyen értékeket, hiszen a zsoldot aranyban kell fizetni.

Konfliktus forrása lehet az is, hogy nem csak egy kőfajta, de egy adott kő esetében is különböznek a vélemények az értékre vonatkozóan. Ha valaki nem rendelkezik értékbecslés képzettséggel vagy drágakőcsiszoló szakmával, azt könnyen becsaphatják. Hogy csak a leggyakoribb csalást említsem gyémántként adnak el csiszolt üveget vagy éppenséggel hegyikristályt. A hozzá nem értő még mágiával is meggyőződhet róla hogy ez drágakő (hiszen a hegyikristály az) de az értéke mégsem ugyanaz, mint a gyémánté.

Egy másik nagyon fontos dolog a drágakövekkel kapcsolatban mágikus tulajdonságuk. Minden drágakő kristály, azaz rendelkezik egy csak rá jellemző kristályráccsal. Ezek a rácsrajzolatok rendkívüli tulajdonságokkal bírnak: képesek a környezetükben fellelhető mágikus energiákat összegyűjteni és raktározni vagy átalakítani. Ogonomus óta tudjuk, hogy a drágakövek nem lehetnek alanyai természetes anyag mágiájának, mégpedig azért, mert mindegyikük kisebb vagy nagyobb mértékben át van itatva mágiával.

Természetesen nem csak a drágakövek rendelkeznek kristályszerkezettel hanem sok más anyag is, ezek azonban olyan kristályok, amelyek a mágiát egyáltalán nem gyűjtik.

Felmerül a kérdés, hogy vajon a kövekben felgyülemlett energiákat fel lehet-e használni. Ez a kérdés foglalkoztatta többek között Ibn al-Beithar dzsad mágust és alkimistát is. Összefoglaló művében az Al Ahmada Benina-ban, a Drágakövek Varázsában így ír erről:

"Az ékes kövek, amelyek Galradzsa áldását hordozzák magukon, az Ő hatalmával vannak felruházva. Vannak kövek, amelyek tiszták és nagyok - ezek kedvesek az Istenek szemének, míg vannak kisebb, hibás kövek is, melyekben földi halandó is csak kevéssé lelheti gyönyörét. Ezek a mágikus energiákat csak kevéssé képesek befogadni, nem úgy, mint nagyobb társaik, amelyek teljes varázslatokat is képesek magukban tárolni."

A könyv másik részéből megtudhatjuk, hogy nem csak mágikus praktikákkal szabadíthatjuk fel a kövekben rejlő erőket, hanem azok önmagukban is bocsátanak ki mágikus energiákat. Erre már a Kyrek előtt rájöttek a bölcsek, ezért szerencsekőként vagy gyógyítókőként használtál őket.

| Drágakő | mágikus hatás |
|---|---|
| Gyémánt | élőholtak és mérgezés ellen véd |
| Igazgyöngy | általános gyógyító kő |
| Rubin | jószerencsét hoz |
| Smaragd | a legerősebb mágikus kő |
| Zafír | varázsellenállás |
| Achát | nyugodt, pihentető alvás |
| Ametiszt | megóv a részegségtől |
| Borostyán | betegségektől véd |
| Hematit | segít a harcban |
| Holdkő | az alakváltókra hat |
| Jade | segíti a zenészeket |
| Jáspis | gyengíti a mérgeket |
| Kalcedon | élőholtaktól véd |
| Karnélian | megóv a gonoszoktól |
| Krizoberil | megvéd a lélek ellen irányuló varázsoktól |
| Krizopráz | észrevétlenség és láthatatlanság |
| Onix | viszályt ébreszt az ellenfelek közt |
| Peridot | megvéd az asztrális támadásoktól |
| Szerpentin | megvéd a mentális támadásoktól |
| Topáz | véd a varázslatoktól |
| Türkiz | jó hatással van a lovakra |

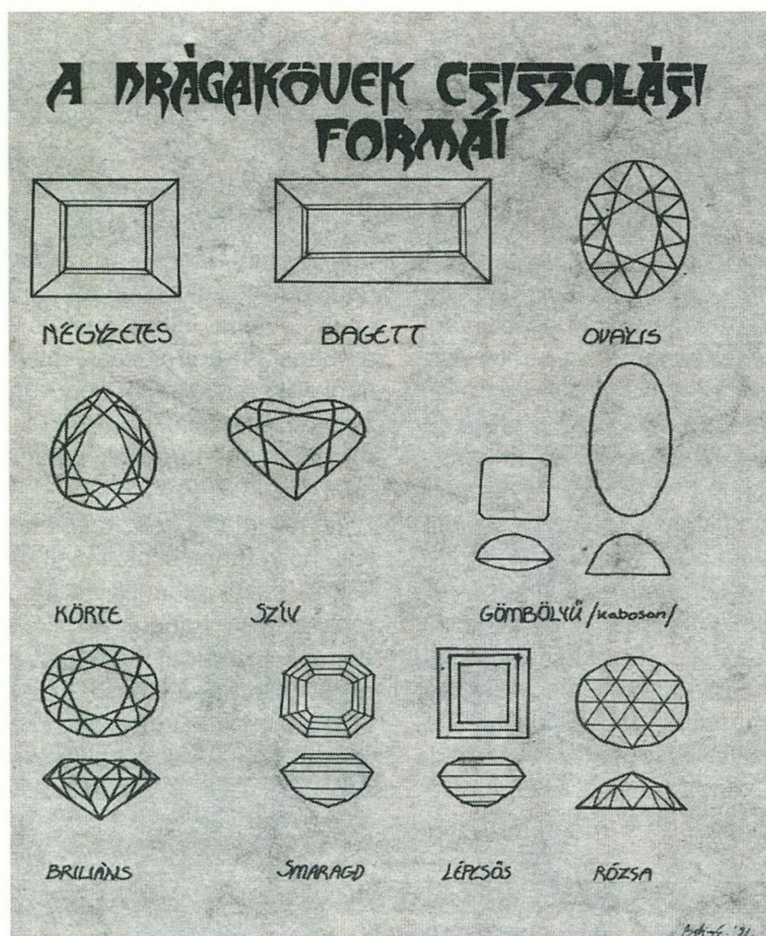
A fenti táblázatban feltüntetett mágikus hatással természetesen csak a legtisztább, hibátlan példányok bírnak. A pontos mágikus hatást mindig a KM határozza meg, de segítségül következzék néhány példa:

A hibátlan jáspis például +2 módosítót adhat tulajdonosának ha méregellenállást kell dobnia.

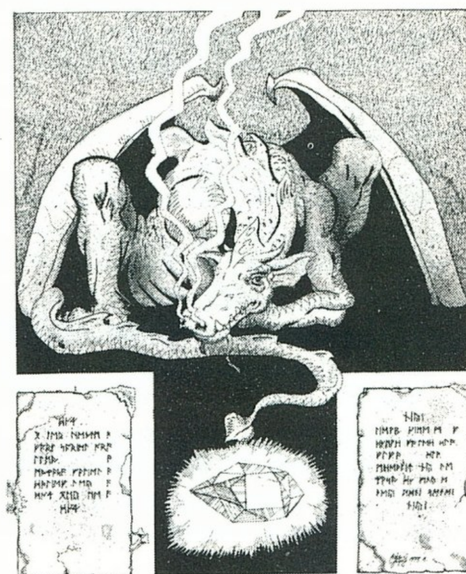
A peridot ugyanígy adhat módosítót az asztrális mágiaellenállásra.

A jade birtokosa két képzettség ponttal kevesbbért tanulhat meg zenélni.

Néhány kő egészen különleges tulaj-




donsággal bír, például a krizopráz mágikus jellegéből következően láthatatlanná tehető, azaz kivétel a többi drágakő közül. Sőt nemcsak hogy láthatatlanná tehető, de a varázslót, akinek a birtokában van segíti, így annak csak fele annyi Mp-ot kell felhasználnia a láthatatlansághoz.
Minden esetben a módosítót a KM határozza meg a kő méretétől és értékétől függően!
A legkülönösebb és egyben leghatalmasabb mágikus drágakő mégis a smaragd, ám a benne rejlő erők kihasználásához hatalmas tudás is szükségeltetik. Sheenwall smaragdmágusai hosszú éveket töltenek a smaragd tanulmányozásával és hihetetlen erőknek parancsolnak az ékköveken keresztül.
A másik rend, a Kilenc Sor drágakőmágusai a nyakukban hordott, ékkövekkel díszített kilenc nyaklánc segítségével varázsolnak. Mivel minden drágakő kristályrajzolata más és más bizonyos elrendezésekben ezek összhangba kerülnek egymás mellett és közösen hoznak létre megdöbbentő erejű mágikus hatásokat.
A játékos karakterek is használhatják az ékköveket varázslás közben, de persze sokkal gyengébb eredményekkel, mint a fent említett két kaszt, mindazonáltal találékonysággal, ötletességgel a drágakövek igen nagy segítői lehetnek a varázslóknak.



*folytatás az 1. oldalról*

elhitetni, hogy amit vélsz, az megfelel valamiféle szubjektív igazságnak. Ne így... Ha annak, amit leírsz, ilyen csekély az igazságtartalma, stílusod pedig ennyi kívánnivalót hagy maga után, jöjjön inkább a tus meg a csőtoll.
A stílus persze nehezen megfogható valami. Fejleszteni kell, s az sem árt, ha némi érzék is szorult az emberbe. Arról, hogy beléd nem szorult, igazán nem tehetsz. Legalább a kritikai érzékeddel nincs baj. Tedd fel hát a húszforintos kérdést: "Lehet, hogy én sem vagyok tökéletes?" És azután lapozz gyorsan saját, "Én a Lich" címet viselő irományodhoz, és feleld meg őszintén. Gondolkodj el újra a tizenhatezer éves Lichen, és azon, miképp viszonyul az emberiség teljes történelme ehhez a százhatvan évszázadhoz. Ne a technikai fejlődésre gondolj, hanem a társadalmira. És töprengj egy kicsit azon is, hogy miképp ábrázolnak valódi írók egy jellemet, hogy hozzávetőleg az kerekedjék ki belőle, amit ők szeretnének. Ehhez persze előbb olvasni kellene, amiben nyilván meggátol fejlett kritikai érzéked, no meg a sok írni- és rajzonivaló.
Írj egy kicsit kevesebbet és olvass többet! Olykor pedig a leírtak tartalmán és hatásán is gondolkodj el. Én csupán ennyit javasolhatok.

Addig is maradok tisztelettel:

*Novák Csanád*



## Valhalla Páholy
K Ö N Y V K L U B

### FELHÍVÁS!

Bizonyára hallott már róla, hogy a könyveket is ÁFA-val sújtják - ez pedig a könyvárak drasztikus emelkedését vonta maga után. Ha azonban belép a **Valhalla Páholy Könyvklubba**, idén is a tavalyi áron juthat hozzá megjelenő köteteinkhez.

A **VP Klub** működése amerikai mintát követ - magyar árakon. A klubtagság évi 1000 Ft - ám ebben az összegben benne foglaltatik négy Ön által kiválasztott kötet ára. A tagok három havonta értesítőt kapnak a következő negyedévben megjelenő művekről, s csak annyi dolguk marad, hogy eldöntsék, mely köteteket kívánják megkapni. Évi négy kötet választása esetén nem kell a tagsági díjon felül fizetni, bármennyi legyen is a bolti ár. A többi, tetszőleges számú kötet megrendelésekor az árból 10% kedvezményt adunk, és nem számítunk fel postaköltséget. Minden kötetet a megjelenés napján postázunk. Minden év végén a tagok olyan nívós ajándékkötetet kapnak, mely utcai árusításra nem kerül. Ha tetszik ajánlatunk, ha a **Valhalla Páholy Könyvklub** tagja kíván lenni, töltse ki az alábbi belépési nyilatkozatot, és fizesse be a tagdíjat rózsaszín postautalványon. Ne felejtse elküldeni a belépőnyilatkozatot és a befizetést igazoló utalvány másolatát a Valhalla Páholy címére. (1016 Budapest, Alsóhegy u. 6.)



## Valhalla Páholy
K Ö N Y V K L U B

### FIGYELEM!

A belépési nyilatkozat és a pénz feladását igazoló csekk beérkezése után a Valhalla Páholy elküldi a Könyvklubhoz tartozást igazoló tagsági kártyát és az aktuális negyedévre vonatkozó könyvlistát.

Kérjük, hogy a lista alapján eszközölt megrendelésüket az aktuális negyedév utolsó havának első napjáig (március 1., június 1., szeptember 1., december 1.) adják postára, mert csak ebben az esetben tudunk teljes garanciát vállalni a megrendelés teljesítésére.

**BELÉPÉSI NYILATKOZAT**

NÉV:

VÁROS:

UTCA:

HÁZSZÁM

IRÁNYÍTÓSZÁM:

*Kérjük nyomtatott nagybetűvel kitölteni!*

*A jelentkezési lapot nem kell kivágnia, a fénymásolatát is elfogadjuk.*




- ÉRDEKLI A FANTASY; KIVÁNCSI A SZEREPJÁTÉKRA?
- SZERETNÉ TUDNI, HOGY MI JELENT MEG E MŰFAJBAN; ESETLEG ÍRÁSSAL KACÉRKODIK?
- KLUBOT ALAPÍTANA, VAGY FANZINT INDÍT?

**KERESSEN MEG MINKET, SEGÍTÜNK!**

AZ EGYESÜLET TÁMOGATÓI A MOZGALOM FELVIRÁGOZTATÁSÁT JELÖLTÉK FELADATUKUL! MINDEN SZERDÁN ÉS PÉNTEKEN SZEMÉLYESEN IS VÁRJUK AZ ÉRDEKLŐDŐK JELENTKEZÉSÉT.

CÍMÜNK: 1149, BUDAPEST, BUZOGÁNY U. 4.
(KAPUTELEFONON - VALHALLA PÁHOLY) TEL./FAX: 183-7299

1 2 3 4

5 6 7 8

9 10 11

12

INTERPRESS MAGAZIN

Az igazi polgári magazin

H a v o n t a

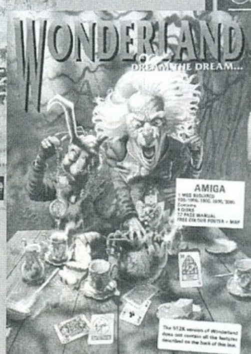
IPM

## AMIGA

- ☞ Mega-lo-Mania
- ☞ Fuzzball
- ☞ Suspicious Cargo
- ☞ Wonderland
- ☞ Ultimate Ride
- ☞ Turn-it
- ☞ Psyborg





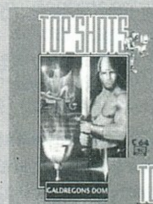


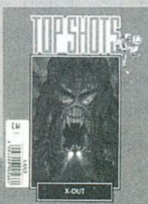



Az AMIGA programok ára egységesen: 825 Ft

## C64

- ☞ Down at the Trolls
- ☞ Eleven warrior
- ☞ Galdregons Domain
- ☞ Garrison
- ☞ To Be On Top
- ☞ Turrican
- ☞ Turrican 2
- ☞ Vampires Empire
- ☞ X-Out

















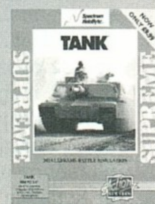



A C64 programok ára egységesen: 500 Ft

## IBM PC

- ☞ Fantasy Collection — 1590 Ft
- ☞ M1 Tank — 1200 Ft
- ☞ Flight of the Intruder — 1590 Ft
- ☞ Stunt Driver — 1200 Ft
- ☞ The Hunt of the Red October — 780 Ft
- ☞ Pick'n Pille — 780 Ft
- ☞ Tilt — 780 Ft
- ☞ Thunder Strike — 780 Ft
- ☞ Narco Police, Rock'n Roll — 780 Ft
- ☞ Highway Patrol, Masterblazer — 780 Ft
- ☞ Karting Grand Prix, Dizzy Dice — 780 Ft













Ha bármelyik programot meg szeretnéd rendelni, akkor a GURU postacímén keresztül teheted meg (GURU · 1399 Budapest, Pf. 701/765). Ha utánvéttel rendeled meg a játékokat, akkor a fent leírt ár mellé postaköltséget számítunk fel! Áraink az ÁFA-t tartalmazzák.

Várjuk megrendelésedet!



Szerbusztok kisdobosok! Előrebocsájtom, hogy az összes helyesírási hibáért semmiféle felelősséget nem vállalok, mert a BRADILERO system v0.1 (BRAzil DIktálta LEvelezési ROvat - Bear™ értelmezésében a Brazil-Libero-Braille szindikátus) kissé bugos. Ennek ellenére rájöttem, hogy lényegesen kényelmesebb lediktálni a levelezés, mint órákat tölteni a monitor előtt. Mégis van valami előnye egy szemműtétnek. Most pedig álljon itt egy idézet egyik kedvenc ismerősömtől: "Csapjunk bele a lecsóba és menjünk el a rázósba!®©™"

**Van még GURU póló!**

Helló Brazil! Lenne egy nagy kérésem. Szeretnék rendelni tőletek egy GURU pólót. Nem baj ha nincs raktáron, jó lesz Shy kinőtt pólója, vagy a tiéd, mostanában úgyis Republik-osat hordassz. Tehát, ha van, akkor légyszi utánvéttel küldjétek el a címemre (L-eset). Van még néhány kérdésem, ezekre a lev. rov.-ban válaszolj: Lesz-e PC GURU ősszel? Ha igen lesz-e benne lemez? SVGA képeket (800*600*256) meg lehet-e nézni félmegabájtos SVGA kártyával? Meddig folytatódik az univerzum tágulása? Mára ennyi. Csaó. (Komlósi László, Székkutas)

*Nem hordok Republikos pólót, NEM!!! REPUBLIC-os pólót hordok emberek!!! Tessék végre megtanulni legalább az ilyen nagy dolgokat pajtások!!! Szerencsédre van még raktáron GURU-s póló, egyebként Shy amúgy sem adta volna neked a kinőtt pólóját, rólam már nem is beszélve. Ennyit a pólóról. Tartalmas válaszaim: 1. Lesz. 2. Nem lesz. 3. Igen. 4. 42*

**Kis statisztikus, nagy levele**

Hi COVboy + 1.75 (Ja, hogy mos a Gurunak írok levelet.) Bocs!?!? Megszólítás újra. Szia Brazil. Képzeld el, előfizettem a Guru-ra (megvan az összes szám + PC GURU). Nem is dicsérsz meg a jó ötletért??? -az újságról- A GURU tök pofás, a cikkek jók (kevés bennük a hiba). Hullajó az újság. - lényeg - Levelem megírásához azért nem használom ki az IBM PC-m korlátlan lehetőségét, mert... csak. A 4-13 szám alapján készítettem egy kis statisztikát: PC-s 101, Amigás 87, Ataris 33, C-64-es 16 program volt. Ez azt jelenti, hogy számonként 10.1 PC-s, 8.7 Amigás, 3.3 Ataris és 1.6 C-64-es programról készült leírás. (csak azok számítanak amin pecsét van. - kérés/kérdés - Ha én 1993 márc. 21-ig előfizettem a GURUra akkor meddig külditek? Ezt azért kérdezem, mert nincs augusztusi szám. Brazil te is szereted a Republicot mert én igen. GURU "a világ" "Hoppá-hoppá" ez itt majdnem a levelem vége. Most már igyekszem, mert nemsokára "indul a" Múmin a tévében. Ui.: Rambónak csináljatok WC papír Gurut amelyben OH, NO vagy ERROR pecsét jelű programok találhatók, mert azok is úgyis csak arra jók... Ui2.: Brazil te voltál a PC ABC-ben??? Ui3.: Köszi, hogy be fogod tenni a lev.rov.-ba. (Mágori Tamás alias Zsán, Budapest)

*Hahó Öcsi! Írjál fel magadnak egy mezei pirospontot a homlokodra az előfizetésért, a Bejar is megtette ezt a dicséreteid miatt. Tiszteletteltszeretettelámulattalcsodálkozással olvastam statisztikádat, ezért pedig írjál fel magadnak egy fekete pontot, vagy töröld le a pirosat, ugyanis nem szeretem a statisztikákat, különösen azokat, amik a GURU-val foglalkoznak. Ezt minden jövőbeli levélírónak a figyelmébe ajánlom. Kérdésedre az egyszerű válasz: amennyiben 1993 március 21-ig fizettél elő, akkor miért izgat az augusztusi szám hiánya? Ez a válasz egy kérdés, de a kérdés néha válasz, még akkor is, ha ez a mondat így értelmetlen a Bear szerint, meg szerintem is. Lehet, hogy most azt hiszed, hogy nem szeretem Rambo-t, de már azért sem csinálunk neki WC papír GURU-t, punktum. Még valami. Üzenem mindenkinek, hogy a levelezési rovat mérete véges, ezért el tudom képzelni, hogy azoknak a levele sem kerül be, akik erre karhatalmi felszólítást adnak.*

**Go east or west, GURU is the Best!**

*(Ezt nem én találtam ki, hanem az alábbi levél elkövetője - Brazil)*

Hi Brazil and GURU team! (Legelőször is bocs, hogy egy 3½-es diszken vagy kinyomtatva küldöm levelem, de errefelé az Isten háta mögött Amigáról még csak nem is hallottak). Most éppen 10.000 m magasan csücsülök egy JAK 40-es fedélzetén Leningrád (akarom mondani Szentpétervár) felé repülve. Nem látni semmit csak felhőket. Az elmúlt két hetet a "bábuskánál" töltöttük Kotlaszban (ha nagyon meg akarod nézni a térképen, hát Arhangelszk (alig tudok már magyarul írni) megye déli részén keresd) - gyengébbek kedvéért Oroszország. Az odaúton Szentpétervártól (szülővárosom) Kotlaszig vonattal utaztunk, s valamelyik szemét elcsórta a táskánkat az éjjel. A GURU-t akarta a disznó! (Mert ugyebár kivittem a legújabb számot 93/8 egyrészt azért, hogy legyen mit olvasnom, másrészt hadd csorogjon a többi srác nyála,hogy nekem milyen király újságom meg gépem van. Képzeljétek az egyik srác vett 80.000 rubelért egy spektrumot, és most azzal veri magát!!! Aztán megmutattam neki a GURU-t. No comment) Szóval valaki elcsórta a táskát, de jól megszívta, mert a jól megérdemelt GURU helyett csak mindenféle csoki, rágó pia, kávé egy teljes sültcsirke stb. nézett rá a táska aljából, mert Beró bácsi volt olyan előrelátó, hogy a GURU-t (természetesen a legnagyobb titokban) kivegye onnan, és berakja a párnája alá... Igaz, hogy egész nap éheztünk, de kit érdekelt, amikor ott volt a szellemi táplálék... Különben az újság piszok jó. Így tetszik, ahogy van, nem kell változtatni semmin (csak még több Amigás dolgot berakni - jó, jó ez csak vicc volt - de jó vicc). Evezzünk más vizekre. Te Brazil (meg a szerkesztőség más alkoholizáló tagjai) egy üveg vodka 800 rubelbe kerül, ami testvérek között sincs 100(!!!) forint. Juhé!! Szesztestvérek! Jó hely mi? (Na azért nem kéne ennyire begerjedni fiúk!) Egyébként itt az jött a szokásba, hogy vesznek egy üveg (½ liter) 90 %-os szeszt majd hígítját ½ liter vízzel, aztán hajrá. Hát én nekidurálltam magam (egy liter ilyen keveréket másfél óra alatt), de másnap úgy néztem ki, mint egy hatnapos vízihulla + a pocim egész nap fájt. Inkább a vodka fiúk!!! Cigi. Van mindenféle a 80 rubelestől (kb. 6 Ft egy doboz) az 1000 rubelesig minden (Marci, Camel, Crown stb.) Bár szívtam itt olyan cigit is, hogy a Gitanes ahhoz képest hegyilevegő! Nők. Vannak. Kirívó szépség viszont kevés van, de azok... jól néznek ki. Általában messziről, meg hátulról szépek (jó lábuk van), de aztán megfordulnak... Különben el lehet itt éldegélni. Egy eset. Szentpétervár piac. Mászkálok, mászkálok, nézek jobbra, nézek balra, egyszer csak elmegy egy faszi mellettem, kezében géppisztoly! Majd mégegy. Aztán egy egész csapat. Gondoltam az orosz hadsereg nyitott valami lerakatot, de csak a különleges rendfenntartó osztag volt. Hiába nagyon elharapódzott errefele a bűnözés! Miről írjak még? Ja. Brazil tedd be a levelemet a rovatodba! Olyan szépen kérem, nem? (Nem minden nap kaptok levelet Oroszországból!) Még ajándékot is küldök! Csak nekeđ! (Benne van a borítékban) Úgy néz ki mindenről írtam már, jöjjenek a grettinxek (...) Na csá! Ui.: AMIGA RULES! Drótmalacnak üzenem, hogy küldjön egy fényképet magáról, mert amint hazaérek küldöm a gumicukrot! Reszkessetek mind, mert még írni fogok. Bocs, hogy rondán írtam, de ez van. (Berecski Tamás, Várpalota)

*Nem egy mindennapi rövid levélke, de annyira szívhezszólóan írt Beró bátyó élményeiről, hogy elhatároztam ezt mindenképpen megosztom veletek. Sőt, mivel különösen jókedvemben találtok, még az ajándékról is kaptok egy képet, ha minden igaz, akkor a szöveg alatt látható az átlukasztott papír helyett. Gyengébbek és kevésbé világlátottak kedvéért elárulom, hogy igazi kemény rubelekről van itten szó kérem. Egyébként megértem Beró bátyó lelkesedését, kb 1 éve én is jártam arrafelé (meg Örményországban is) és bennem is mély nyomokat hagyott a nem mindennapi környezet, helyesebben a nem mindennapi állapotok. Erős kedvet érzek ahhoz, hogy kilátogassak ismét néhány napra csak úgy, mintegy ellenőrizve a levél igazságtartalmát. Kivételt képeznek persze a pia, a cigi, a nők, a kaja..... (szoktam hazudni néha).*

Phew (englishül van!) Nem bírom tovább *(én sem bírom tovább - Bear™ )*! Ez a diktálós játék fárasztóbb, mint gondoltam, pedig legalább még a következő számban is így kellene csinálni *(addig inkább beszerzek neki egy titkárnőt - Bear™ ) (vöröset - Bear™ ) (azt mondta, hogy jó a vörös - Bear™ ).* Ezt a szerencsétlen egy oldalt hajnali féltizenkettőtől, este nyolcig sikerült összehozni... Bear™-t lassan meg kéne tanítani gépelni, de most már mindegy, mert megígérte nekem a titkárnőt. Most szépen mindenki kösse fel a kék nyakkendőjét, vegye elő a legfehérebb és lehetőleg nem használt zsebkendőjét és intsunk egymásnak érzékeny búcsút a következő hónapig. Addig is maradtam

*Brazil (magyar hangja Bear™ volt)*

# PD ZÓNA

## MandelMania 4.1
### A fraktálok világa

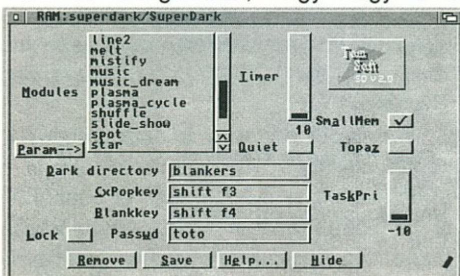
Az AGA chip-set megjelenése a fraktálprogramok terén is megélénkítette a programok fejlesztését. A MadelMania segítségével Mandelbrot, Julia, MandelBrot CPM, Julia CMP halmazok és a Lyapunov tér számoltatható ki. A CMP egy az algoritmus egy kisebb módosítását jelenti, mellyel az tényleges iterációs számot transzformálják át.



A program támogatja a 68020+ és a koprocesszorok használatát, a képek bármilyen AGA felbontásúak lehetnek, a megjelenítés módja lehet két vagy három dimeneziós. A program rendelkezik ARexx interface-szel is, melyen keresztül akár animációk is készíthetők. Azok számára, akik idegenkednek önállóan ARexx vezérlőfile-okat írni, néhányat a szerző is mellékel, melyek egyszerűen módosíthatóak.

## SuperDark V2.0a
### Egy(?) screen blanker

Egy újabb screen blankerrel bővülhet a gyűjtők gyűjteménye. A SuperDark azonban nem egyszerűen egy a sok között, hanem egy, sok lehetőséggel rendelkező blanker. Ez már a sok fajta, paraméterezhető blankerben is megnyilvánul. További hasznos szolgáltatás, hogy nagy CPU terheltséggel járó alkalmazások esetén (pl. ray-tracing képek számítása), egyszerűen egy üres képernyő jelenik meg, nem használva felesleges CPU időt a blankerhez tartozó műveletekre.




A programhoz akár blanker modulok is fejleszthetők, az ehhez szükséges dokumentációt és minta modul forráskódját mellékeli a szerző.

A program jelenleg még postcardware, azaz mindössze egy a felhasználó országát ábrázoló levelezőlapot kell küldeni a szerzőnek, melyen a programról alkotott vélemény és az esetleges javaslatok is megírhatók, többek közt az is, hogy egyes blankerek gyakran rendszerösszeomlás okoznak, míg mások kivitelezése kissé amatőr.

## COPCOL ED V1.1
### Szerkesszünk szivárványt!?

A Copper Colors Editor segítségével a programozók egyszerűen megszerkeszthetik a copper segítségével létrehozott szín beállításokat. A kényelmes használat érdekében a szerkesztett copper-lista aktuális részlete a képernyő középső részén nagyított formában látható.

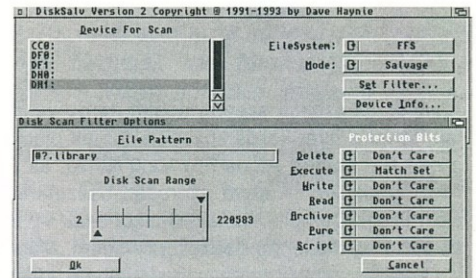
A programmal megszerkesztett copperlista többféle módon is kimenthető: lehetőség van a hardware regiszterek feltöltéséhez szükséges formátumban, vagy egyszerűen R, G, B számhármasok formájában, vagy a későbbi újra felhasználáshoz a program saját formátumában.

A program támogatja mind a régi, mind az új (AGA) chip-készlettel rendelkező gépeket.

## DiskSalv2 V11.27
### Az adatvisszaállító

Dave Haynie neve egybeforrt az Amiga történetével, így talán senki számára sem kell bemutatni. Annál érdemesebb bemutatni a hosszú időn keresztül fejlesztett programját, mely segítségével a sérült lemezek (floppy, hard) tartalma menthető meg.

A program két alapvető üzemmódban működik: Recover-by-Copy, azaz a file-ok átmásolásával menti meg az adatokat,




vagy a Fix-in-Place, azaz átmásolás nélkül próbálja visszaállítani a file-okat. E két mód több üzemmódban lett megvalósítva: az minden file átmásolása másik adathordozóra (salvage), törölt file-ok visszaállítása (undelete), a gépből korán kivett lemezek rendbe tétele (validate), sérült lemezek javítása (repair), formázott lemezek visszaállítása (unformat).

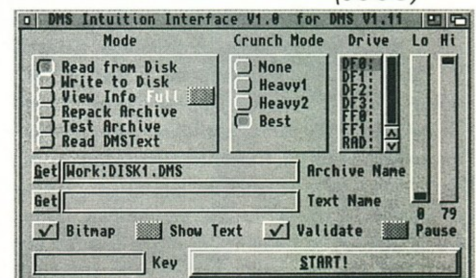
A program OS2.0+ alatt működik, támogatja az FFS, az international és a directory cache filesystemeket, használható Workbench és Shell alatt is. A program freeware, a szerzőnél többszintű regisztráció lehetséges $10 szükséges a program felhasználóinak adatbázisába kerüléshez, $40 a nyomatott kézikönyvhöz, további $10 az update-ek egy évi megkapásához.

## DMS II V1.0
### Könnyű használat

A DMS Intuition Interface V1.0 azok számára lehet hasznos, akik gyakran dolgoznak DMS-sel tömörített lemezekkel. E program segítségével az egyébként parancssoros interface-szel rendelkező DMS program gadget-ekkel kezelhetővé válik.

A program freeware, a szerző mellékeli a teljes assembly forráskódot is. Egyetlen negatívumként az említhető meg, hogy csak OS3.0-n működik tökéletesen.

*(JOCO)*



# AMOS the Creator

Amoséknál szokás szerint megint nem nyaraltak. Mivel a nyár kellős közepén dobták piacra a már rég beígért Amos Pro V2.0 illetve, az új APro Compilert. A kettő szorosan összetartozik, mivel a Compiler installálásakor csak V2.0-ás APro-val hajlandó összekapcsolodni. Maga a Compiler természetesen használható külön is! Vagyis nem muszály felinstallálni, viszont így kénytelenek vagyunk lemondani arról a lehetőségről, hogy akár közvetlen APro-ból tudjuk kezelni (menüből).

No de lássuk milyen meglepetést tartogat nekünk az Update, és a Compiler. Kinézetre teljesen olyan maradt mint a "régebbi" verzió, viszont belülről igen jelentős átalakuláson esett át. Teljesen újra írták! A főprogram csak 22 kbyte! Ez persze nem jelenti azt, hogy ennyi lenne az editor mérete, hanem azt az új koncepciót tükrözi, hogy az Amos.library-ra teszik át a hangsúlyt. Így modulárisan csatlakozhatnak a további library-k, és a további Update lehetőségek is egyszerűsödnek. A memória igénye is csökkent már csak 500 k-t foglal le a kedvenc gépünkből. Az editort már felkészítették a következő, AGA-s update befogadására, ami még ebben az évben várható.

Mi változott? Resuce Bank adatot ASCII fáljban tárolja. Tehát akár CED-ben is megírhatod, illetve ha létrehozol, editálsz Dialog ablakot, akkor automatikusan meghív egy, általad kiválasztot szövegszerkesztőt. Alaphelyzetben az ED-et. Nem Amos programok indítása Amos-ból. Exec "név" ilyenkor automatikusan megnyit egy ablakot. Egy CLI nyitása Exec "NEWCLI" paranccsal lehetséges. Teljeskörű Library és Device kezelés. Library, Device Open. Valamint egy hasznos utasítás a Get Bob Palette. Tehát szinte teljesen a régi, de mégis teljesen más. Az editor Setmap, és karakterkészletét már a rendszerből (WB) kell beállítani.

De most lássuk várva várt APro Compilert!

Külalakra, hasonlóan az APro editorhoz, igen szép. Ha a pointerrel rámutatsz egy egy ikonra akkor, az éppen aktuális ikont animálja. Utasításai, opciói szinte teljesen azonosak a "sima" V1.35 Amos Compiler-rel. Itt is beállíthatjuk, hogy nyisson ablakot, képernyőt induláskor, CLI, vagy WB startot kérhetünk, bemásolja-e az összes library-t, tömörítést (Squash) kérhetünk stb. Természetesen ismeri az összes APro utasításokat. Plusz szolgáltatása, hogy a Setup menüben beállítható, hogy fordítás közben szeretnéd-e hallgatni kedvenc moduljaid valamelyikét, illetve IFF animációt is nézhetsz közben, vagy akár egyszerre mindkettőt. Azt talán mondanom se kellene, hogy ezeket a mellékszolgáltatásokat HD-vel és sok memóriával rendelkezőknek ajánlom.

Újdonsága a Compiler List Editor.

Itt akár több Amos programot is fordíthatunk sorjában. Vagy egész directory-kat.
Fordítási opciók (hova fordítson):
· Disk > Disk
· List of program > Disk
· Current program > Disk
· Current program > Editor Window
Ha az Editor Window-ba kéred a fordítást, akkor az Amos_Compiled proceduraba teszi, akárcsak a régebbi Amosnál, ha a célfordítást Amos-ban kérted (AmosLemezújság #4). Miután szép sorjában végignézed a compiler opcióit, és tanácstalanul nézed egy-egy menüpont szerepét, ne essél kétségbe. Úgymint a APronál itt is beépített Help rendszer segíti a tanácstalan felhasználót. Elég csak a Help ikont kiválasztanod és teljes információt kaphatsz egy-egy menüpont, opció szerepéről, használatáról. Így a Compiler kezelése igen egyszerű, könnyű.
De most lássuk a lényeget, milyen gyors. És hogy viselkedik a fordításoknál. Teszt gép A1200-HD - 2 MB RAM, a fordítás HD-ről - HD-re történt.
Eredeti (Amos) forrás - 120 kB.
Lefordítás - WB.exec-re történt, ami önállóan futtatható.
Opció - fűzze bele az összes Amos.library-t, így semmiféle library nem szükséges a futtatáshoz.

| | |
|---|---|
| Lefordított forrás | - 191 kB |
| Fordítási idő | - 7 mp |
| Squash (tömörítéssel) | - 114 kB |
| Squash idő | - 35 mp |

Vagyis a végeredmény 114 kB, ami azért nem rossz. Kipróbáltam többféle opcióban is. Az eredeti forráslista ugyanaz, de most nem kértem, hogy NE fűzze bele az összes Amos.library-t.
Lefordított forrás így csak - 80 kB (erdeti 120 kB). Maga a tömörítés (Squash) egy kicsit lassú, pedig a PPacker library-t használja. De a hatékonysága jó. Mindenesetre igen ajánlom mindenki figyelmébe mindkét programot, főleg a HD tulajdonosoknak.
Végezetül ismét pár szót a Basic-szerű nyelvekről. Az AmigaFormat 51B lemezén egy igen klassz játékot találtam. A Skidmarks prewiev-t. A játék egy autósrodeo verseny, amint elkezdtem vele játszani egyből odaszögezett a joy.-hoz. Nem vagyok játékmániás, de ez a program valahogy annyira élethűre, élvezetesre sikerül. Hogy mégis miért írok erről? Hát mert a játékot Blitz Basic-ben írták (és nem akartam elhinni). Nemtudom ismeritek-e a Neuronics c. táblásjátékot, amit a Silmaris adott ki; nos a játékot teljes egészében Amos-ban írták!
Végezetül a Compiler második lemezén található igen színvonalas demokból mellékelünk mintának egyet. Próbáljátok ki, a jutalom nem marad el!

```
' --------------------------------
' Cycling Plasma
' By Jean-Baptiste BOLCATO
' Average Acceleration: 260 %
' Original AMOS Compiler: 240 %
'--------------------------------
Set Buffer 4
XMAX=256
YMAX=256-56*(Ntsc=True)
XBLOCK=248
YBLOCK=248
Degree
Dim X(360),Y(360)
XMID=XBLOCK-XMAX/2
YMID=YBLOCK-YMAX/2
For A=1 To 360
  X(A)=XMID+XMID*Cos(A)
  V(A)=YMID+YMID*Sin(A)
Next A
Screen Open 0,512,512,32,Lowres
Screen Display 0,160,50,XMAX,YMAX
Flash Off : Curs Off : Hide
For I=1 To 15
  Colour I,$800+I*$11 : Colour 31-I,$800+I*$11
Next I
Colour 31,$700
Cls 0 : Wait Vbl
For Y=0 To YBLOCK/2
  For X=0 To XBLOCK/2
    IK=X*X : IK=IK+Y*Y
    IK=IK/16 : IK=IK mod 31
    Inc IK : Ink IK
    Plot X,Y : Plot XBLOCK-X,Y
    Plot X,YBLOCK-Y
    Plot XBLOCK-X,YBLOCK-Y
  Next X
Next Y
Screen Copy 0,0,0,248,248 To 0,248,0
Screen Copy 0,0,0,248,248 To 0,0,248
Screen Copy 0,0,0,248,248 To 0,248,248
Screen 0
Shift Up 1,1,31,1
Repeat
  Add A,1,1 To 360
  Screen Offset 0,X(A),Y(A)
  Wait Vbl
Until Mouse Key or(Inkey$<>"")
End
```

*Lázi & Angler of HAC*



# MÁGIKUS LAPOK

Üdv, művelődő ember. Újabb dózis feltárt titok és újdonság vár. A múltkorihoz kapcsolódó adatokkal kezdem.

Rövid kiegészítés a **Jousting plate**-hez. A páncél nagyon korlátozza a látást-hallást, és a lovat irányító finom kar és lábmozdulatokat. A bajvívókat elválasztó palánk célja volt, hogy a lovakat irányban tartsa.

Csatában NEM viselték! Elrettentés következik az ilyen szándék ellen, továbbra is "lakó"-ként hivatkozok a páncélt használóra.

A páncél merevsége és a külvilág csökkent észlelése miatt az ügyességbonusz nem számít az AC-be.
Ha a lakó kitéved a palánkok közül, a külvilágban sok **MEGLEPETÉS** várja -5 büntetés formájában. Elképzelhető, hogy több kis falun átlovagol anélkül, hogy észrevenné.

Persze sisak nélkül a lakó átláthatja mi zajlik körülötte, ilyenkor kell a fejére célozni. Csak -8 támadás AC +10 ellen (a lakó mágikus védőtárgyai számítanak), és nem feleződik a sebzés sem.

További jó ötletekkel a DM bebizonyíthatja hogy ez a páncél hova való. Pl.: különleges erőpróba kell a kéz "szabad" mozgatásához. Vagy nem sikerül (túl erős a páncél), vagy igen és a karakter sikeresen tönkreteszi a páncél illesztéseit.

A páncélnak létezik **félvértezet** típusa is. A lábakat szabadon hagyja, de a moped kismotorok lábpajzsához hasonló acéllemez van a lovon. A félvértezet fizikai súlya csak 65 lbs., vagy 90 lbs. a megterheltség számításokhoz. A lábvédős lószerszám összsúlya 60 lbs. Lóháton a lábvédővel együtt ugyanazt az AC-t és előnyt nyújtja mint az alapváltozat. A lábak szabadon mozoghatnak, de felül minden a régi.

Gyalogharcban a védetlen lábak vannak a legtöbb sebnek kitéve, így az átlagolt védettség is csak AC +4. A sikeres támadások kockánként -1 sebzést okoznak, kivéve ha *célzott támadások* a lábakra. 1d20+20 kör levenni, segítő felezi az időt (max. 2 segítő).

A Bajvívó páncél ára megfelel a Teljes lemezvértének, csicsától és a mester nevétől föggően 4.000 - 10.000 arany. Rettentően sok azt tekintve, hogy mennyire egycélú, de arra elengedhetetlen. A féltípus ára megfelel a Csatavértének, de a lábvédős lószerszám további 350 arany a lóvértezet árához. E két páncél azért rendelkezhet sebződéscsökkentő és extrém AC-t nyújtó előnyökkel, mert egyben különleges, játékegyensúlyt nem veszélyeztető a felhasználási körük. Ott az ellenfél is hasonló páncélt visel, és a bajvívásnak célja főleg a verseny, ritkán az öldöklés. Persze DM-től függ, hogy világában a bajvívás e formája, és a hozzávaló páncélok létezzenek.

Kicsit bővebben a *számszeríj*akról. A PHB ír *kézi*, *könnyű* és *nehéz* változatról. Ennél jelentősen több volt a való történelem folyamán, de ha 3 alaptípusba kell összesűríteni őket, azokat a PHB-tól kicsit eltérve fogalmaznám meg. Az **Arms and Equipment guide** már helyesbített, én kicsit tovább megyek a dologgal. Ezt a létező modellek alapján teszem, a fegyvertáblázatban leírtakhoz jobban illeszthető meghatározással. Persze a leírtak akár megfelelőbbek, akár nem, a saját álláspontom a tárgyról.

Kezdem a kézi változattal, a nyílpisztolyal. Ennél a támadás a lövések összegzése, az AD&D általános értelmezése szerint. A PHB szerint csak 1 támadást lehet használatára dobni, körönként. Ezt talán a szerzők elhibázták, és azóta sem került kijavításra. Az volt a kiindulópont, hogy ne legyen "erősebb" a nagyobb típusoknál. Pedig azok más elbírálás alá esnek, lásd az előző számban. Rugalmas acéllemez az íjrész, kézzel is könnyen felhúzható, de a törzsébe építenek ajzófogantyút. A lövedékei 6" hosszúak.

A könnyű és nehéz számszeríjnál, más néven nyílpuskáknál, legyen ahogy írtam: 1 támadásuk = 1 lövésük. Mi vesz el annyi időt, hogy csak 1 vagy 2 körönként használhatóak?

A felajzás, helyesebben felkurblizás. A számszeríjak lövéskor a használó erejét a szerkezetük erejével helyettesítik. A nyílpuskák szerkezete már olyan feszítőerőt igényel használat előtt, hogy azt kisebb adagokban érdemes csak bevinni, mechanikus segédlettel. Lássuk erről mit ír a PHB:
A 73. oldal szerint "*a könnyű számszeríjat egy tárgynak kell támasztani, aztán a törzsre rakott emelővel felajzani*". Ezt az emelővasat kecskelábnak is hívják a formája miatt. A legegyszerűbb és leggyorsabb eszköz, de a valóságban csak a gyengébb szerkezetű számszeríjakhoz való. Az íjrész fából vagy rétegelt összetett fa -csont stb. lemezekből készül. "*A nehéz számszeríjat oly erőigényes felhúzni, hogy cranequin (egyszerű csiga vagy emelő) szükséges a felajzásához, amit a fegyverhez adnak. Egyik lábat a számszeríj végén levő kengyelbe kell helyezni amíg a cranequin működik*". A valódi **cranequin** fémtokba illesztett forgatókaros fogaskerékből, egy nagykerék áttételből, és ahhoz illeszkedő fogazású, kampós végű acélrúdból áll. A tokot rá kell csúsztatni a nyílpuska törzsére, a kampót meg az idegbe akasztani, és régimódi kávédarálóhoz hasonlóan sokáig kurblizni. Az íjrész acélból készül, hogy elég erőt tárolhasson.

A cranequin a számszeríjak valós sokaságában könnyű, közepesnek vett, és nehéz típusoknál is használatos volt. Az AD&D könnyű számszeríjához ezt társítom. De a legerősebb szerkezetűekhez egy másik eszköz jobbnak bizonyult. Ha az AD&D nehéz számszeríj ezt a végletet jelképezi, akkor **windlass** tartozzon hozzá.
Ez egy csigarendszer, alján kampókkal az ideg számára, tetején biciklipedálra hasonlító hajtóréssel, amit kétkézzel kell tekerni. Akár egy mai body building terem valamely kínzógépe, és hatásban sem lehet különb. A nehéz számszeríj elején lábkengyel van, a talajnak támasztva bele kell lépni egy lábbal, és a felső végére il-



leszteni a hajtókarokat. Ezután leengedni a kampókat, és beakasztás után kétkézzel felkurblizni. A felajzott nehézszámszeríjat támasztékra kell emelni, tölteni, célozni, és pukk! Már érthető, hogy miért kétkörönként lő?

Mint írom, a legtöbb idő a kurblizással megy el, DM's option a következő. Ha a számszeríjásznak több felajzott, töltött fegyver áll rendelkezésére... Hogy egy kör alatt hányat lehet kilőni, a DM-re van bízva, én max. 4-et engednék bármely nyílpuskából. Ettől még nem valószínű, hogy minden kalandor 4 nehéznyílpuskát fog cipelni. Könnyű nyílpuskánál 4, nehéznél számszeríjászonként 8 segéddel folyamatos 4/1-es tüzelés lehetséges. Egy ostromlott várban pl.: az asszonyokat és az öregeket be lehet állítani ilyen segédnek, így a jól képzett védők brutális tűz alatt tarthatják egy ideig az ostromlókat.
Ha már szóba került, adok még néhány kapcsolódó adatot. Miben nyilvánul meg a számszeríjaknál a minőségi készítés? Itt van néhány tipp:
· +1 a támadásdobáshoz
· +1 a sebzéshez
· +10 y. rövidtáv
+20 y. középtáv
+20 y. hosszútáv

Könnyű számszeríjnál max. 2, nehéznél max. 3 lehetséges a felsoroltak közül, nagyon precíz mestermunka miatt. Ez rugalmasabb és erősebb íjrészt, íjrész és törzs pontosabb összeillesztését, jobban kézreeső tervezést jelenthet. Lövedékeknél a magas minőség +1, a támadásdobáshoz a jobb aerodinamikai tulajdonságok, keményebb hegy, és a kiegyensúlyozás miatt.
Speciális számszeríjlövedékek itt is lehetségesek, akár az íjaknál. Az alap számszeríjlövedék a **sheaf arrow**-nak felel meg, itt nincs külön **flight arrow**. Kő és csont hegyek legfeljebb Athason léteznek, de ott a nehéznyílpuska íjrésze is különleges csontból készül acél helyett. Van *gyújtólövedék*, tulajdonsága ugyanaz mint az Arms and Equipment gyújtónyiláé. Érdekesség a *tompavégű*, ami "stun"-ol, vagyis szédülést - kóválygást okoz. A formája átmenet körte és kúp közt. Csak nyílpuskákhoz készül. Sebzése ugyanaz mint a sima lövedéké, de zúzó támadásnak számít. A fél vagy kisebb HD-os ellenfélnek ha kibírta a sebzést, halálmentőt is kell dobnia. Ha nincs meg 1d6 körre kóvályog az ütés erejétől.

Na, ennyi egy életre elég a számszeríjakból.

Egy '93-as kiadványról írom le a véleményem. A **The Complete Book of Gnomes & Halflings**-ról. Rossz előérzettel vettem kézbe a kicsi népek könyvét, a sok komplett könyv valahogy bágyaszt mostanság. Azonban nem tűnt olyannak, mint rémálmaim sugallták. A könyv két nagy részből áll, kb. 60 - 60 oldalt kapott mind a gnómok, mind a félszerzetek eredete és alfajai, említi saját istenségeik, élet- és viselkedésmódjuk, nézőpontjuk, és egy tucat Kit-et. Mindkét fő rész vége bemutatja a faj egy tipikus faluját, és egyszerű kalandötletekkel zárul.
Az eredet elfogadható mint kiindulóalap, amit a DM saját világához igazíthat, ha még nem írt saját verziót. A faji istenségek világok fölött állóak olyan szempontból, hogy jellemzően a faj nekik köszöni létrejöttét minden világban, mégha másmás néven nevezik is létrehozóikat. Tehát összekötik az univerzumban a fajt. A leírásuk csak formális, említésszintű, a **Monster Mythology** kiadvány tartalmazza a részleteket is.
Az alfajok ismertetése felváltja a PHB-ban leírtakat, és újonnan kitalált alfajokat is tartalmaz. Itt is, és a többi fajkönyvben észlelhető, hogy az eredetileg PHB-ben leírt alapfajhoz nem nyúlnak túlságosan hozzá, de de a többinél elszabadul a pokol. A tulajdonságok egyik fele csökken, másik nő 1-gyel, vagy 2-vel. Ráadásul a faji tulajdonsághatár táblákba már beleszámolják a módosítókat, és a +2-es tulajdonságok nem mehetnek 18 vagy 19 fölé. Én úgy emlékszem, hogy a 2nd editionban eredetileg máshogy van ez a szisztéma. A kiadványszerzők esetleg megtekinthetnék a PHB-ban. Ez a fajta szisztéma az első kiadásból jött vissza, bár nem láttam sehol hivatalosan bejelentve hogy újra érvényes.

A kultúra ismertetése nagyon érdekes és élvezetes, hiszen a PHB egy oldalban említ egy egész fajt. Ezért alakult ki az a szemlélet, hogy a kicsi népek mind hülyék. A félszerzet kaotikus-semleges szemtelen tolvajként, a gnóm hülye illúzionistaként él a köztudatban. Ennek az egész könyvnek a lényeges részét a kultúra, gondolkozásmód és viselkedésmód leírása adja. Hogy ne kelljen őket továbbra is a rossz sablonok alapján játszani.
De ezután jönnek a Kit-ek. Leírom a nevét néhány gnóm Kit-nek:

| | |
|---|---|
| · harcosoknak | - Goblinverő |
| · illúzionistáknak | - Eltűnő |
| · tolvajoknak | - Lopakodó |

Ízelítő a felülmúlhatatlan félszerzet Kit-ekből:

| | |
|---|---|
| · harcosoknak | - Íjász |
| | - Zsoldos |
| | - Fegyverhordó |
| · papoknak | - Gyógyító |
| · tolvajoknak | - Rabló |
| | - Betörő |
| | - Csempész |

A DMG 22. oldalán az új osztály készítéséhez adott tanácsok szerintem vonatkoznak a Kit-ekre is. Semmi értelme beszűkített túlspecializált sablonok készítésének. Túl hamar elmúlik az újdonságuk, és utána kinek van kedve egycélú unalmas karakterrel játszani? És a lényegük annyira gyenge. Néhány Kit egyenesen olyan sablont ad, amelyben a játékos elveszíti irányítását a karaktere felett *(dobj bölcsességet, vagy teszed ami le van írva)*. További hibák találhatóak a magyarázatukban, példa a Fegyverhordó. És ez még csak nem is a legrosszabb e Kit-ek közt. Egyik előnye, hogy mivel egy harcos, erdőjáró, vagy vitéz mellett kalandozik, a max. szinthatára 2-vel nő. Egy közönséges félszerzet harcos a party tagjaként akár fél tucat harcossal is körül lehet véve, akkor miért nem tud bármeddig fejlődni segítségükkel? Mellesleg harcos erdőjárónál vagy vitéznél mégcsak szintet sem tud lépni, csak harcosnál. Akkor miért segítség a fegyverneknek ugyanez?

A hasonló kiadványokhoz képest komoly hiányosság a fajtára jellemző egyedi varázstárgyak leírásának hiánya. A félszerzetek részéről papjaik által teremtett egyszerű, kényelmet teremtő tárgyakra számítottam volna. A gnómok részéről ötletes illúzióteremtő tárgyakra, bár az illúzió fogalma valahogy sugallja a mulandóságot. Talán ezért nem zárnak a gnómok ilyen mágiát tárgyakba. Viszont drágaköveket különleges dolgokra felhasználó varázstárgyaik nyilván vannak. Elfért volna még néhány új varázslat is, részben felfedhette volna a könyv a gnómok titkos illúzióvarázslatait. A Kit-ek helyett igazán megérte volna ilyesmivel bővíteni a kiadványt.

Röviden: kultúrolvasmánynak jó, számok - adatok szempontjából bosszantó. Legközelebb talán a **The complete Book of Alchemists & Sages**-ről írhatok?

*Hoild*

## Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/ 765

### Amiga felhasználói kézikönyv magyarul!

Júniusban megjelent a várva-várt magyar nyelvű kézikönyv az új Amiga tulajdonosoknak, valamint mindenkinek, aki szeretné jobban megismerni a gépét. A könyv 214 oldalon ismerteti az 1.3-as DOS és Workbench utasításait valamint a 2.0-ás rendszerben történt változtatásokat. A könyv ára a Kiadónál 392 Ft.
Kapható még: AMOS kézikönyv magyarul! Ára: 330 Ft

Érdeklődni lehet:
Arany Sándor
Tiszaföldvár Öszőlő, Fő u. 64.
Tel.: Tiszaföldvár 307

Elcserélném Kickstart átkapcsolómat 2.0-s EPROM-okkal eredeti 2.0-s ROM-ra. Megegyezés szerinti feltételekkel.
Mohácsi János, tel.: 185-35-00 / 26-49 mellék (napközben)

Keresünk megvételre működőképes plus/4-et, reális áron.
Ajánlatokat várjuk a következő címre: 1399 Budapest, Pf. 701/765

Áron alul eladó ¾ éves A500, chip/fast átkapcsoló, boot-selector, 5.25" drive, TV-RGB kábel, könyvek, 50 lemez, mouse + pad, porvédő.
Tizedes Csaba
2132 Felsőgöd, Ménesi u. 8.

PC-sek figyelem! Kizárólag magyar fejlesztésű PD-vel, shareware-ekkel, freeware-ekkel foglalkozó klubot szeretnénk létrehozni. Programozók és felhasználók jelentkezését várjuk.
Érd.: Andor Gyula · 9400 Sopron, Lackner K. u. 7. · Válaszboríték!

Megjelent a HUGO, a legújabb PC-s lemezújság. Ára 160 Ft lemezzel és postaköltséggel együtt. 5.25 és 3.5"-es lemezen egyaránt. Megrendelhető a UNIVERCITY címén: Brúgós Gyula · 4220 Hajdúböszörmény, Győrössy krt. 7. II/9.

Amiga 500 (1 MB) + 3½ és 5¼"-es drive-ok + 400 lemez + joy + szakkönyvek stb. 70.000 Ft-ért eladó.
Huszár Csaba
3121 Salgótarján, Szondi u. 39.

Amiga 500 bővítővel, modulátorral, joystikkel, 130 lemezzel, szakkönyvekkel olcsón sürgősen eladó.
Beregi Tamás · 1025 Bp., Törökvészi út 128. · Tel.: 176-0162

Eredeti Sound Blaster Pro hangkártya könyvekkel és szoftverekkel eladó! Ára 18.000 Ft.
Tel.: (06-27)-345-016

Amiga 500 Plus (2.0 kick, 2 MB chip), Rocrec hardrive 85 MB harddisk/2 MB fastram (8 MB-ig bővíthető). HARMS Pro-030-Board turbókártya (68030/882 4 MB 32 bites ram (8 MB-ig bővíthető sürgősen eladó egyben vagy különkülön is. Egyben csak 100.000 Ft!
Tel.: Szokodi András, napközben 113-9026, este 177-2855

Új, PANASONIC dupla sebességű CD-ROM + 4 CD + SoundBlaster Pro 2 komp. kártya eladó 67.000 Ft-ért. Ugyanitt MITSUMI CD-ROM (új) 18.000 Ft-ért.
Tel.: 156-8133 (este)

Amiga 500-hoz eladó 512 kB-os RAM-bővítő (2.000 Ft), órával (2.400 Ft).
Kaderavek Gábor
8600 Siófok, Zrínyi M. u. 6.

Eladó egy Tandom 286/16MHz -es AT 1Mb RAM-mal, (5Mbyte-ig bővíthető) 20 Mb harddisc-kel és 256/512 Kbyte-os VGA-kártyával. Érdeklődni lehet: Kiss László Tel:1-410-226

# IMAGINE rovat

Köszöntöm nézőinket az Imagine rovat következő adásában. Mint egy hónapja ígértem, most a lámpákról fogok néhány dolgot elmondani. Előbb azonban tegyünk kitérőt a rovathoz érkezett kérdések megválaszolása érdekében. (Jó duma, az előző szám épp hogy csak megjelent, amikor ezeket a sorokat a monitoromba vésem, levél tehát még nem jöhetett.) A felvetett kérdés régebben érkezett a GURU címére, annál is inkább esedékes a válasz.

A levélíró kérdése egyszerű, lehet-e az Imagine-ben tárgyakat tükrözni? A válasz kissé összetettebb. Ha azt írom, nem, valótlant állítok. Ha igennel válaszolok, megint nem mondok igazat, ugyanis nincs direkt tükröző funkciója a programnak. A megoldás tehát bonyolultabb, nézzük a mikéntjét.

A tükrözést a Detail editorban lehet végrehajtani. Jelöld ki a tükrözendő tárgyat, majd az Object menü Mold parancsára megjelenő kérdezőben válaszd az Extrude funkciót. A kezdőbbek kedvéért elmagyarázom ez mire való civilben. A Mold egy összefoglalója néhány olyan funkciónak, amelyekkel a tárgy térbeli manipulációját lehet elérni, úgymint kinyomás, forgástestek létrehozása, gömbrefeszítés stb. Ezek közül az Extrude a térbeli kinyomásért felelős. Címszavakban nézzük át az egyes paraméterek jelentését.

**To Lenght** - Megadott távolságra nyomja ki a kijelölt tárgyat. **Leght** - A kinyomás távolsága. **Along Path** - A kinyomás egy előre definiált út mentén zajlik le. Ezzel a ponttal kapcsolatos a következő kettő is, leírásuk megtalálható előző cikkemben. **Path** - Az út neve. **Sections** - A kinyomással létrehozott tárgy szegmenseinek száma. **Y rotation** - Az elcsavarodás szöge. **X, Z Scaling** - A méretváltozás aránya (kúposság). **X, Z Translate** - Az oldalirányú eltolás mértéke. **Mirror Ends** - A végső szegmens tükrözése.

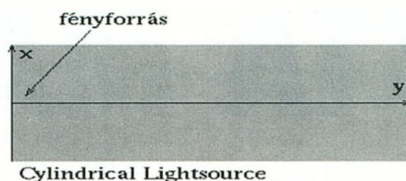
Nem véletlenül hagytam ezt utoljára, ez az ami nekünk kell. Ha ezt a kapcsolót kiikszeled, a kinyomás során az utolsó szegmenset tükrözve helyezi el a program. Például egy olyan hengert akarsz készíteni, amelyiknek mindkét vége azonos módon kissé csúcsos. Ehhez hozz létre egy primitív korongot, aminek a közepét húzd ki a szükséges méretben, majd egy szegmensből kinyomva, tükrözd meg a végét.

Tulajdonképpen ez az eljárás akkor is, amikor nem kinyomni akarjuk a tárgyat, hanem csak tükrözni. A kinyomást egy szegmensből kell végrehajtani, hosszát akkorára kell megadni, hogy a két rész elkülöníthető legyen egymástól, majd az eredeti tárgy pontjait le kell törölni.

A tükrözés a tárgy X-Z tengelyei által meghatározott síkra történik, a tárgy tengelyének elmozgatásával tehát meghatározhatjuk a tükör helyét.

És most a lámpákról. A Ray-Tracing programokban az egyik alapvető elem a fényforrás, mivel az ebből kiinduló fény útját modellezi a program. A világítás elrendezése döntően befolyásolja a kész kép minőségét. Sokan feltették már nekem azt a kérdést, az ő képeik miért nem olyan világosak, miért nincsenek rajtuk árnyékok, mint a magazinokban, reklámokban látható grafikákon. Az ilyen és hasonló kérdésekre próbálok most válaszolni, a megfelelő világítási elrendezéshez tanácsokat adni.

Figyelembe véve, hogy mindig vannak olyanok, akik még csak most ismerkednek, a legelejéről kezdem. Az Imagine-ben két módon lehet lámpát létrehozni. A gyakoribb megoldás, hogy az Action, vagy a Stage editorban egy fényforrást adunk a beállításunkhoz. Ezt a fényforrást egy kis karika jelöli a színpadon. Az alapértelmezés a tér minden irányában egyenletesen sugárzó, gömbszerű fényforrás. Ha a később ismertetendő módon a fényt irányítottá tesszük, a karikából egy piciny kiálló vonal jelzi a fény irányát.

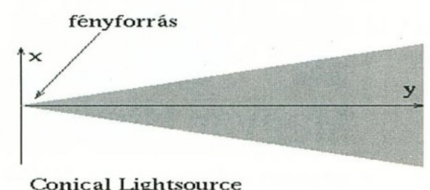


Cylindrical Lightsource

A Stage editorban a fényforrást az Objects menü Add Light Sources pontjával hozzuk létre, amit azután úgy kezelhetünk mint egy normál tárgyat, azzal a különbséggel, hogy a fényforrás nem látható sem a perspektíva képen, sem a kész képen. Ebből a szempontból a kamerához, vagy az utakhoz hasonló.
A Stage editorban általában a fényforrás pozícióját szoktuk beállítani, bár beállítható az iránya és a mérete is. A részletes paraméterezéshez át kell lépni az Action editorba.
Az alapértelmezés egy gömbszerű, fehér fényt adó, árnyékot nem vető és a távolsággal nem gyengülő intenzitású fehér fényforrás. A felsorolásból sejthető, hogy ezeket a paramétereket mind meg lehet változtatni. Lépjünk tehát át az Action-ba.

A fényforrást itt is hozzáadhatjuk a beállításhoz, ha az utolsó állapotsorban az Add módban új színészt hozunk létre és annak típusául a Light Source-t választjuk. Ekkor, vagy ha Info módban a lámpa Actor felsoroló jelére kattintunk, egy kérdezőt kapunk, amiben a következő beállításokat tehetjük:
**Start, End Frame** - A szokásos, első és utolsó képkocka, amelyben az adott tárgy a színen van.
**Spherical** - Gömbszerű fényforrás, például a nap.
**Cylindrical** - Hengeres fény, mint a lézer.
**Conical** - Kúposan szétáradó fény, mint egy reflektor.

Ezek közül egyszerre csak egy kapcsolható be. Utóbbi két típus esetén a Stage editorban a fényforrás szimbólumán egy kis vonal jelenti a fény irányát, amit vagy a tárgy elforgatásával, vagy az Actionban az Align beállításával lehet szabályozni. Az irányított fény, a kamerához hasonlóan követhet is valamilyen utat, vagy tárgyat, ha a Align to Path, vagy a Track to Objectet választottuk ki.
A hengeres és a kúpos fény kévéjének a szélességét valamint nyílásszögét a fényforrás X és Y tengelyeinek a mérete határozza meg (lásd ábra fény1 és fény2). Mivel az Imagine-ben a fény útja nem látszik, ezért a fénykéve alakját csak akkor láthatjuk, ha az valamely tárgyra rávetődik.



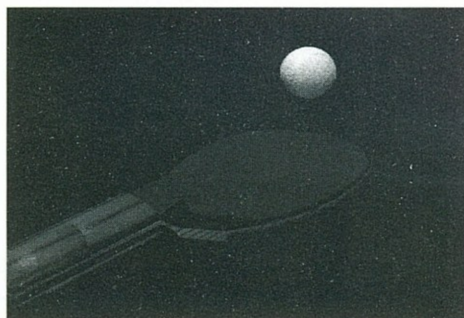
Conical Lightsource

**Cast Shadows** - Bekapcsolásával a fényforrás árnyékot vet. Alapértelmezés szerint a fényforrások nem vetnek árnyékot. Ennek oka, hogy az árnyék jelentősen lelassítja a számolást. Minden lámpára külön meg lehet határozni, hogy vessen-e árnyékot, vagy sem. Ez a funkció csak Trace módban működik!

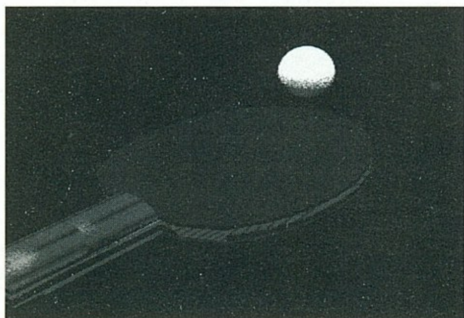
**Diminish Intensity** - Ha nincs bekapcsolva, a fényforrás fénye nem csökken a távolsággal. Globális fényforrásoknál, mint például a nap, ez a megfelelő. Ha bekapcsolod, a fény az útja során gyengülni fog. Az, hogy milyen messzire világít el a fény, a fényforrás Y tengelyének hosszától függ. Minél nagyobb a tengely, annál kisebb mértékben csökken a fényintenzitás.

**Red, Green, Blue Intensity** - A fény egyes színösszetevőinek az intenzitása. Az alapérték 255, de a közhiedelemmel szemben nem ez a maximum, hanem a 32.767. A magasabb érték természetesen nagyobb fényerőt jelent, ami pedig világosabb képet eredményez.

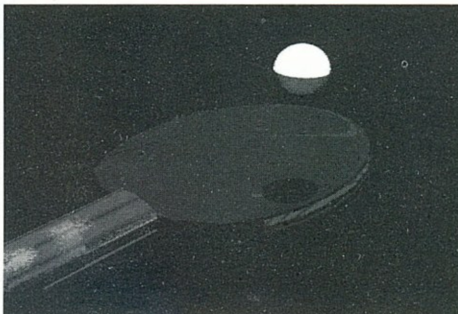
Az előbbiek demonstrálására készítettem három képet. A beállítás mindegyiken azonos, két lámpa világítja be a színpadot. Az egyik 2.000 pont magasról, nem csökkenő fényerejű fehér fénnyel, a másik a kamera alól. Ez utóbbi a labda alját hivatott megvilágítani, fényereje csak 80-as.



Az első képen a fényforrás az alapértelmezés szerinti.



A másodikon felemeltem az egyes színösszetevők intenzitását 2.500-ra.



Majd a harmadik képen már a Cast Shadows-t is bekapcsoltam.

Remélem látható a különbség.

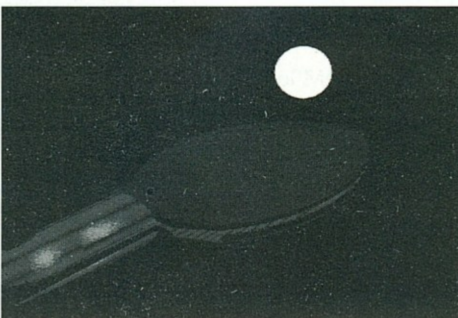
**Transition frame count** - A fényforrás, mint az Imagine-ben minden tárgy, az animáció alatt folyamatosan változtathatja a tulajdonságait. Ez a számláló adja meg, hogy az előző paramétereket hány képkocka alatt változtassa át az itt beállított-ra.

Az eddig tárgyalt fényforrások nem látható tárgyak.

Hogyan lehet olyan fényforrást készíteni, amely látható a kész képen? Két megoldás kínálkozik, az egyik, hogy készítünk egy kívánt alakú tárgyat, és a színpadon belehelyezünk egy fényforrást, van azonban egy szakszerűbb mód is. A Detail editor Attributes kérdezőjében be lehet állítani, hogy a tárgy fényforrásként viselkedjen. Ehhez a Light kapcsolót kell kiikszelni. A megjelenő kérdező majdnem azonos az Action-ban feltűnővel. A Drop szolgál a fényforrás attribútum törlésére.

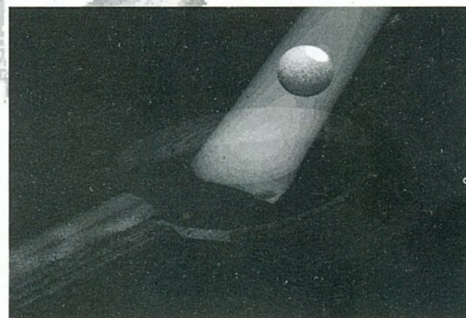
A fényforrás tengelyével kapcsolatosan elmondottak itt is érvényesek. Van azonban a tárgyak fényforrássá tételével kapcsolatban néhány megszorítás. A fény mindig a tárgy tengelyének origójából sugárzik, és soha nem a tárgyból. Például egy neoncső elkészítése ezzel a módszerrel nem lehetséges.

Egy apró trükkel azonban áthidalhatjuk ezt a problémát, a kész képen ez fel sem fog tűnni. Tegyük fel, hogy egy fehér neoncső elkészítése a cél.



Ehhez készíts egy fehér hengert, a tengelyét állítsd középre, majd az Atributes-ben kapcsold be a Light opciót és a Bright-ot. Ez utóbbi hatására a tárgy nem lesz árnyékolva, hanem egyformán fényesnek számítja a program. Látszólag olyan, mintha fényt sugározna. Így készült a negyedik pingpong kép. Ezen csak egy fényforrás van, maga a labda.

Persze ez sem segít azon, hogy a fény útja nem látszik. Mit tegyen az, aki olyan képet akar készíteni, amelyen a tárgyat egy spot lámpa világítja meg, és azt szeretné, hogy a lámpa fénye látszódjon? Erre is van megoldás. Készíteni kell egy olyan tárgyat, aminek az alakja azonos a lámpa fénysugarával, tehát egy hengert, vagy egy kúpot. Ezt a tárgyat ködszerű attribútummal kell ellátni, úgy, hogy majdnem teljesen átlátszó legyen. A Bright bekapcsolása itt is célszerű. Az így elkészített tárgyat kell a fényforrás és a megvilágítandó tárgy közé betenni, mintha az volna a fénykéve. Szemléltetésül ehhez is elkészítettem a pingpongos képet.



Végezetül néhány apróság a fényforrásokkal kapcsolatban. Egy időben elvileg bármennyi lehet belőlük a színen, gyakorlatilag ezt a memória mérete és a Rendering Time korlátozza. Minél több fényforrással kell számolni, annál tovább tart.

A tükröző felületek nem verik vissza a fényt, csak a környezetük látszik bennük. Ebből adódóan árnyékos helyeket nem lehet ilyen felületekkel deríteni, csak újabb fényforrással. Mielőtt egy sötétebb hely világosítására újabb lámpát raknál be, gondold át a már meglévők elhelyezkedését, lehet hogy azok arrébb rakásával megoldódik a problémád. Az átrendezésre szánt idő bőven megtérül a végső kép számításánál!

Ennyit mára a világításról, így is eléggé káprázik a szemem a nagy fénytől (vagy attól, hogy elmúlt éjfél és még mindig a monitort bámulom). A jövő hónapban újra találkozunk, addig is ne kíméljetek a kérdéseitekkel!

*Aurum*

# CORNELIUS

AMIGA WINCHESTEREK AMIGA WINCHESTEREK AMIGA WINCHESTEREK

Amiga 500 (+)-hoz, 600-ashoz és Amiga 1200-eshez, PChez winchesterek:

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 2.5": | 40 MB | - 13.900 | 60 MB | - 16.900 | |
| | 80 MB | - 21.900 | 120 MB | - 23.900 | |
| 3.5": | 120 MB | - 20.900 | 170 MB | - 23.900 | |
| | 210 MB | - 24.900 | 320 MB | - 32.900 | |
| A 2.5" és 3.5" winchesterek beépítése, installálással | | | | | + 3.000 |
| A1200 4MB 32 bites memóriabővítő (RAM nélkül, 4 db SIMM RAM-mal bővíthető, 2-szeres sebesség | | | | | 11.900 |
| AT-BUS Winchester Controller A1000/A500/A500+ -hoz Autoboot, FFS, Speed: 400-800 KByte/s | | | | | 6.900 |
| Külső memória bővítő RAM nélkül A1000/A500/A500+ -hoz 20-30%-os sebesség növekedés | | | | | 6.900 |
| Kickstart átkapcsoló, hogy a Többi program is fusson | | | | | |
| A500+ -on és A600-on | V1.3 ROM-mal | | | | 4.500 |
| | V2.x vagy V3.x ROM-mal | | | | 5.900 |
| 1 MB-os SIMM modul | | | | | 6.000 |

Az árak az ÁFA-t és az egy év garanciát tartalmazzák!
Az ACOMP KFT hivatalos szervize. Beépítések garanciavesztés nélkül!
Commodore számítógépek teljes körű javítása.

FELHÍVNI!

Régius Kornél Nyitvatartási időben Telefon: 276-6637
1212 Budapest, Kossuth Lajos 122. IV/28 Nyitva: H, K 15-19 Sz, Cs, P: 9-14

AMIGA HARDWARE CENTRUM
RCA

RCA Hardware Tuning Service
1067. Budapest VI.
Csengery u. 76 I/8
Tel/Fax.: 111-4782

FEL-HÍVNI!

Commodore és IBM Számítógépek
és Perifériák SZERVIZE

# TERRA 2531 (IDŐUTAZÓK)

SCI-FI és Fantasy rajongók figyelem!

Fantasztikus kaland vár Rád!

Kalandozhatsz jövőben és ősi fantasy múltban,

legyőzheted egy ismeretlen világ szörnyeit, felkutathatod kincseit!

Új levelezős szerepjáték! Csatlakozz Te is!

Érdeklődni lehet a következő címen:

Terra 2531 — Időutazók — 1399 Budapest Pf. 701/606

1993. november 5-6-7-én ismét
**ORSZÁGOS MIKROSZÁMÍTÓGÉPES TALÁLKOZÓ**
Kecskeméten

**CACH '93 PARTY**
(BASH5 avagy IN BLOOM 2)

Programból:
- szakmai előadások
- compo-k
- mozifilm vetítés
- sztárvendég

A demo, intro zenei és grafikai pályázatok feltételeiről részletes információ a Kecskeméti Ifjúsági Otthonban

Tel: 76/4811-686 Tóth Csilla
vagy 76/329-053 Kovács Judith

# WIN Computer

1067 Bp. Szondi u. 19 Tel.: 153-4304 Fax.: 117-2834

**Új eredeti PC-s játékok érkeztek! 496 FT+ÁFA-tól már kaphatók!**

Minden szombaton:

**Számítógépes Börze**
a
**Csokonai Művelődési Házban**

Minden szombaton 10 és 15 óra között szeretettel várunk minden érdeklődőt klubunkban.

Programcsere IBM, Amiga, Atari és C64 géptípusokra.

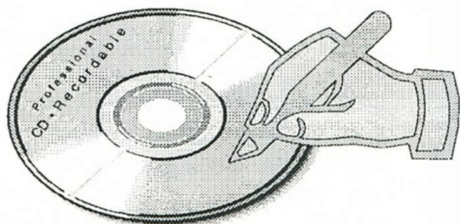
Monitort és asztalbérletet biztosítunk, neked csak a gépedet kell elhoznod!

Címünk a következő:

Csokonai Művelődési Ház
1155 Eötvös u.
Tel.:

Várunk szeretettel!

## *CD-ROM és AUDIO CD lemezek egyedi és kisszériás gyártása !*




CD-ROM lemezek írását vállaljuk a következő adathordozókról:
-winchester
-CD-ROM
-streamer
-floppy

CD-ARCHIVE KFT.

1162 Budapest
Temesvári u. 30.

Tel.:06-60-333-781
Fax:271-41-73

# NOVOTRADE 2C Kft.






Számítógépek
TV-játékok
Szakkönyvek
Szoftverek
Kiegészítők

## ATARI

| | |
|---|---|
| 520 STFM számítógép | 26.990 Ft |
| 1040 STFM számítógép | 36.990 Ft |
| SC1224 color RGB monitor | 24.990 Ft |
| SF314 külső floppy ST-hez | 9.990 Ft |
| Lynx II | 17.990 Ft |
| Lynx tápegység | 990 Ft |
| Lynx játékok | 2.500-4.500 Ft |

## SEGA

| | |
|---|---|
| Mega Drive | 20.990 Ft |
| Master System | 9.990 Ft |
| Game Gear | 15.990 Ft |
| SEGA játékok | 2.500-6.300 Ft |




## Kiegészítők

| | |
|---|---|
| Disk boxok | 99-990 Ft |
| Floppy lemezek | 350-2.000 Ft |
| Floppy Cleaner | 180 Ft |
| Printerpapír tépő | 370 Ft |
| Monitor Filterek | 700-850 Ft |
| Quick Shot II Plus Joystick | 850 Ft |

SEGA

Szenzációs Árak!
Festékszalag vásár Epson,
STAR típusú printerekhez!

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Viszonteladóknak árkedvezményt biztosítunk!
1136 Budapest, Balzac u. 35. Tel.: 140-2954 Fax: 131-5933



## GVP
### Mindig elöl

Az amerikai GVP talán a legmegbízhatóbb, de biztosan a legnagyobb hardver kiegészítő gyártó a Commodore Amigához. A GURU aThalympex magyarországi GVP forgalmazó jóvoltából most új, még be sem jelentett GVP termékekről számolhat be olvasóinak.

**TBPCPlus**

Ez egy belső kártya A2000/3000/4000-es gépekbe, broadcast minőségű képfeldolgozást tesz lehetővé. "Infinte window time-base-corrector"-ként működik, belül 8 bites 4:2:2-es professzionális minőségű digitális video jellel dolgozva. A TBCPlus valós idejű képdigitalizálásra, 24 bites képmegjelenítésre, valamint különböző formátumú videojelek közötti konvertálásra képes. A profik számára a kártyán található egy SMPTE/EBU time code vevő/generátor is, amely VITC/LTC formában is képes dolgozni.

A kártya programozható különböző video effektekre is mint pl. szolarizáció, képek átszínezése, monokróm stb. A kártya egy három csatornás "switcher"-ként is használható a composite és Y/C ki/bemenetek segítségével.

A kártyán található egy ún. DFB (Digital Features Bus) és VEB (Video Expansion Bus). Ide később különböző hardverek csatlakoztathatók, mint JPEG/MPEG kártya, 3D DVE modul, Amiga Genlock stb.

A TBCPlus várható megjelenési ideje 1993 október.

**A4098**

Alacsony árú, gyors és megbízható SCSI vezérlő az Amiga 4000-eshez. A híres A2000 GVP-HC8+ vezérlő módosított változata. Várható megjelenés 1993 szeptember.

**A4000-040/33**

A megtévesztő név ellenére ez a Motorola legújabb processzorára, a 40MHz-es 68040-esre épülő turbókártya az Amiga 4000-eshez. E mellett azért még tartalmaz egy SCSI2-es vezérlőt és 8 db 32 bites SIMM modul helyet, amellyel max. 128MB plusz memóriához juthatunk. Ez a kártya mindazt tartalmazza, ami a 4000-esből kimaradt. Várható szállítási határidő: 1993 4. negyedév.

**DSS-16/PCMCIA**

A GVP első hitelkártya méretű bővítése a PCMCIA portra (A600/A1200). A DSS-16/PCMCIA nem más mint egy 16 bites hangdigitalizáló és visszajátszó modul. A digitalizálás és visszajátszás sebessége max. 48KHz (CD minőség) sztereóban! Várható szállítási határidő: 1993 október.

**G-Lock VGA+**

A hírcsokor végére az IBM PC tulajdonosoknak is kínálunk valami csemegét: a GVP megjelenik az elsőhardverrel a PC-hez, a G-Lock VGA+ -val. Ez egy nem mindennapi SuperVGA kártya: ugyanis a képe videóra rögzíthető a Composite vagy Y/C kimenetekről. A kártyán található egy képkeverő áramkör is, amelynek segítségével élő videóra keverhető a megjelenített számítógép kép.

Magyarországi forgalmazó:

Thalympex
1077 Budapest
Baross tér 16.
Tel.: (1)1-414-414

## LightRave
### PAL LightWave!

Amint köztudott a Lightwave 3D a Video Toaster rendszer 3D-s modellező és animációs szoftvere. Ez a legjobb programok közé tartozik az Amigán, csak éppen volt vele egy kis bökkenő: a Lightwave nem működött a Video Toaster nélkül - mostanáig.

Az amerikai Warm and Fuzzy Logi Inc. megalkotta a LightRave-et amely egy hardver+szoftver kombináció és lehetővé teszi a Lightwave futtatását a Video Toaster rendszer nélkül is! Mivel a Video Toaster mindmáig csak NTSC rendszerben működik, ez nekünk európai Amiga felhsználóknak kifejezetten örvendetes hír.

A Lightrave ára $500. A Video Toaster 3.0 szoftver upgrade (amely tartalmazza a Ligtwave-t) ára $600.

Warm and Fuzzy Logi Inc.
2302 Marriot Road Richmond,
Va 23229
Tel.: (804) 285 - 4304

## WARP SYSTEM
### Lépjünk egyszerre!

Az ismeretlenségből bukkant elő az amerikai Cybernetics Inc. és rögtön egy nem is akármilyen termékkel! A WARP SYSTEM egy párhuzamosan működő RISC processzorokat tartalmazó kártya Amigához, amely fantasztikus sebességre gyorsítja gépünket.

A rendszer alapkiépítésben egy T805-ös (30MIPS/4.3MFLOPS) vagy a vadonatúj T9000 (200MIPS/50MFLOPS) Inmos transputer processzort tartalmaz. Ezeket a processzorokat kifejezetten párhuzamos működésre, egymással való kommunikálásra tervezték a legtöbb RISC processzorral ellentétben. Egy kártyára maximum három CPU helyezhető (3 db T9000 processzor 600MIPS/150MFLOPS teljesítményt nyújt!), elméletileg korlátlan számú kártya összeköthető a beépített "Network Bus" segítségével.

Fontos, hogy a WARP SYSTEM-hez megjelenésekor már kapható lesz egy fejlesztői rendszer, amely egy párhuzamos feldolgozásra alkalmas kódot generáló C fordítóból, amellyel a cég ígérete szerint egy C-ben írt program 4-8 hét alatt illeszthető az új rendszerbe.

A várható megjelenési idő: 1994 első negyedév. Az árak egyelőre nem ismertek.

## ASDG
### Reszkess Silicon Graphics!

Az amerikai ASDG, az ADPro forgalmazója több új programmal rukkolt elő, ezúttal Silicon Graphics gépekre, ezek: *Elastic Reality* (az Amigás Morph Plus továbbfejlesztéséből született 3. generációs Morph program), *Image Independence* (az ADPro képfeldolgozó program korlátozott tudású változata, csak konvertálni és átméretezni tud), *Abekas Driver* (digitális videora rözítéshez meghajtó program), *Lightning F/X* (fényeffekt program, a HBO-n sok műsorközti effekt ezzel készült), *NSA* (No Strings Attaches - egy retusálóprogram, amely automatikusan eltünteti a digitalizált képekről a makettes trükkfelvételeknél a képeken látszodó köteleket és drótokat).

*Marinov 'Gaborca' Gábor*

# World of Commodore Amiga

## Pasadena, California 1993 szeptember 10-12.

*Idén ősszel is, mint minden évben megrendezték a World of Commodore Amiga kiállítást. Az idei rendezvényt különösen nagy érdeklődés kísérte. A Commodore-ral kapcsolatos ellentmondásos hírek - és az új gép, a CD32 bemutatója sok látogatót vonzott a napfényes California államba.*

A show három napja alatt egymást követték az előadások, az Amigára fejlesztő cégek mutatták be új termékeiket - a Commodore vezetői nyilatkoztak a cég helyzetéről és a jelenleg folyó fejlesztésekről.

A Commodore sajtótájékozatatója az Amiga CD32 bemutatásával kezdődött (az augusztusi európai bemutató után ez volt a tengerentúli premier). Érdekes, hogy a Commodore teljes erejével Európára koncentrál - míg nálunk október elejétől kapható a CD32, addig az USA-ban csak 1994 első negyedévétől.

James Dionne a CBM elnöke értékelte az Amiga 4000 és 1200 eddigi eladásait. "Az A4000 jelentős siker. A fő probléma a géppel kapcsolatban az, hogy az igényeket kielégítő mennyiséget gyártsunk belőle." Az Amiga 1200-as színén nagy népszerűségnek örvend. Dionne - a Commodore - reményei szerint az Amiga CD32 lesz a következő "C64". Szeretnék ugyanazt elérni vele, amit a C64-essel: minden otthonba becsempészni egyet - ez alap lehet a drágább, jobb Amigákra áttéréshez. A Commodore új üzletpolitikája az Amigákra épül: a kevésbé népszerű Commodore PC-klónok forgalmazását más cégekre bízzák, és az Amiga továbbfejlesztésére koncentrálnak.

Dionne után Lewis Eggebrecht-nek a CBM Fejlesztési Igazgató-helyettesének előadása következett. Részletesen beszámolt az Amiga CD32 fejlesztésének lépéseiről, a gép képességeiről. Érdekes műhelytitkokat tudhattunk meg a konzolról: a fejlesztését az Amigfa 1200-aséval egyidőben kezdték meg. Ezt megelőzően azonban széles körű felméréseket folytattak a játékprogram-fejlesztők körében, ők mit is várnak az új csodagéptől, milyen tudással vérteznék fel? Ennek köszönhető többek között a dupla sebességű CD-ROM meghajtó, valamint chunky->planar grafikus konverter chip is. Sokan hiányolták a Kodak PhotoCD támogatást, nos mint Eggebrecht úr elmondta, a hardver fel van készítve erre, egyedül a Kodak cég licensz engedélyének (jelenlegi) hiánya az, hogy a CD32 még nem képes erre. Újdonság volt annak bejelentése is, hogy a CD32-höz mellékelt "joypad"-okat egymással sorba lehet kötni. Maximum 4-4 ilyet láncba fűzve, egyszerre akár nyolcan is játszhatnak egy játékot!

A CD32 után az új kor szellemében a Commodore-nál folyó fejlesztésekről következett részletes beszámoló. Az egyik szemem sír, a másik pedig nevet amikor ezekről a hírekről beszámolok. A cég anyagi gondjai, a csökkentett létszámú fejlesztőgárda miatt sok fejlesztést leállított a Commodore. Ezek:

*AA Display Enhancer*
*Hálózati szoftver*
*DSP kártya*
*A4091 SCSI2-es vezérlő*
*Multi-port kártya*
*Ethernet hálózati kártya.*

Ezeknek a fejlesztéseknek (amelyek gyakorlatilag már gyártható termékek, csak éppen gyártani kellene őket) a teljes dokumentációját a Commodore nyilvánossá teszi az Amigával foglalkozó fejlesztőcégek előtt, méghozzá INGYEN!

A jó hírek: a show előtt egy héttel próbálták ki az új AAA chip-set első működő prototípusát a Commodore-nál. A 4 chipből álló készlet természetesen még számos hibát tartalmazott, de már képes volt 24 bites képek megjelenítésére. Eggebrecht úr szerint a hibák fokozatos kijavítása IC-énként ~1 hónapot vesz igénybe, így a végleges prototípus 1994 januárjában várható. Az új chip-set-et tartalmazó gép megjelenése 1994 közepére várható.

Az AmigaOS 3.1 elkészült. Újdonságként CD-ROM fájlrendszert, különböző CD32-t támogató rutinokat, új Postscript nyomtató meghajtót és a 3.0-ás rendszer hibajavításait tartalmazza. Szállítás: 1993 ősz.

Még ebben az évben megjelenik a dupla sebességű CD-ROM meghajtó az Amiga 1200-ashoz és 4000-eshez. Az 1200-as változatot a gép alján lévő buszra kell csatlakoztatni, és lesz benne chunky->planar grafikai konverziós chip, valamint FAST-RAM bővítésnek hely. Ez azt jelenti, hogy egy ilyen meghajtóval felszerelt gép tökéletesen kompatibilis lesz a CD32-vel!

Az Amiga 4000T megjelenése ősz végén várható. A CD32-höz az MPEG modul 1993 november végén lesz kapható. A korábbi reményekkel ellentétben az Amiga 1400-as nagy valószínűséggel soha nem látja meg a napvilágot.

Ezek voltak az Pasadena-i rendezvény újdonságai. Amint látható a Commodore nehéz helyzete ellenére is keresi a legjobb megoldásokat az Amiga továbbfejlesztésére, ha másképp nem megy, akkor akár az általa kifejlesztett eszközök szabad hasznosításának felkínálásával is.

Marinov 'Gaborca' Gábor

# DEMOLÓGIA

Ooopsadaisy! Vad QWAK mánia söpör végig mindenütt! Egymás hajának tépése és felmenőinek emlegetése, főleg két játékos üzemmódban! Jól megszokott joystickomat kell most otthagyni a demológia kedvéért. Na sebaj, utána úgyis QWAK! Hmmm, miről is írjak? Nem is tudom. Talán? Neeeeeeem... Akkor a...? Az sem... Voila!!!! (Viola). Magyar demokról fogok írni!

**Unnatural Forces / Creator**
(code: 7th Son, Robin · gfx: Abstract · zene: Robin)

A Dotok nagymestere, 7th Son ismét elkápráztat minket sok-sok dottal. A töltés közbeni dotgömbök már töltés nélkül is igen dicséretesek lennének, de közben a gép szorgalmasan gyömöszöli a track-dentro többi részeit a memóriába! Aztán az igen sok dotból álló dotkocka, mely zselézik, majd metamorphizálódik egy nagy dotgömbbe! Wowwww, igen szép munka! Csak két gond van ezzel az igen jól sikerült demoval: 1. Nem fut A1200-en, ami mostanában elég nagy szégyen. 2. Néha be-bevillan valami, ami rontja az összhatást. Summa summarum, ugyan nem számoltam meg, hány dotból állnak a labdák illetve a kocka, de van egy olyan érzésem, hogy új világcsúcsnak lehetünk tanúi... Remélem a jövőbeni Creator produkciók A1200 kompatibilisek és hibamentesek lesznek...

**Art & Go / Impulse**
(code: Sir Damys · gfx: AD-M · zene: Sir Henry · design: Mr. Pixel)

Ezzel a produkcióval valami újat akartak alkotni az Impulse tagjai: Zenelemezt és Slideshowt egyben. Ez a kezdeményezésük sikeres is volt, nagyon kellemes pasztellszínű design, kiváló zenék alkotják az Art & Go-t. Sajnos a grafikákkal igazán nem vagyok kibékülve, mert némelyik scan gyanús, némelyik pedig elnagyolt. Mindenesetre az összhatás nagyon jó. De ha már ennyire kötözködni van ma kedvem (A QWAK miatt!), akkor itt is lenne egy-két észrevételem: egy-két scrolltextben, a következő üzenetet találtam: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ és ugyanez ismétlődött tovább. Egy scrolltext megírása fontos feladat, de ez néhány perc alatt elvégezhető. A másik, hogy a scroller lelassul töltés közben... hmmm, nem szép. De kárpótolnak érte a zenék és a design.

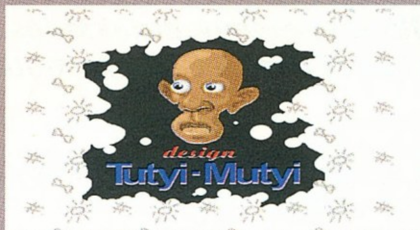
Azért itt megemlíteném még egy dolgot, ha már ENNYIRE kötözködhetnékem van: nem értem, hogy hogyan lehetsége az, hogy kis hazánk scene-jének tagjai közül többen is két csapat (egy külföldi és egy magyar) tagjai egyszerre. Ez nekem úgy hangzik, mintha bigámia lenne... és hát abban is megvan a nagyon rossz..a két anyós.

Hát akkor most egy igen érdekes ritkaságról. Nemrég a BBS-emre egy furcsa demo érkezett. Amikor küldője a leírást pötyögte, akkor derült ki, mi is a furcsa benne: THE REAL AFRICAN FORCE IS BACK!!!! írta, és egyből összeszaladt mindenki a MUFFBUSTERS WHQ-n! Afrikai demó! Huhhhhh!
*(lasd fent)*

Akkor most külföldiekről is néhány szót. Először is egy magyar vonatkozású hír. Kis hazánk fia, D-Mage/Virtual Dre-

## Dream in the Desert / Tutyi-Mutyi Design

**(code: Bigheader ,........, Bill Gates gfx: Valleyo, Pix, Gojlyko, Kohr El Draugh zene: Vegbeel )**




Ez kérem egy kiakasztó demo. Agyleépülés és fantasztikus design egyben. Melon Design-t megszégyenítő újításokkal kezdődik a demo, Zene, ének és effektek egyben! Doomdiedooom, dooomdiedoommm! A zene egyenesen valamilyen dzsungelből érkezhetett, tamtamdobok és egyéb ütőhangszerek szólnak vérpezsdítő ritmusban. Az egész demo fantasztikus tréfa hangulatot áraszt. Tulajdonképpen minden idők legnagyobb afrikai partyja szolgáltatta az okot (Dream in the Desert 93) a demo kiadására. Láthatunk benne egy nagyon szép 96 oldalú glenzet, majd egy jól ismert régi Anarchy rutint ( valamilyen törzsfőnök kifejezett kívánságára). Megtekinthetjük a grafikusok barátnőit (nem rosszak...), olvashatunk a compokrol... majd jön egy jó hosszú scrolltext, amiben a partyról van szó... érdekes, sőt kacagtató végigolvasni (elnyomni úgysem lehet). Majd a homokdűnék az egész végén... Akkor hadd kötözködjek itt is: a demo A500-on csak 1 MB chipmemmel fut. Hmmm, sajnos azok, akiknek más memóriakonfigurációjuk van, nem élvezhetik ezt a kis remekművet... (De legalább fut A1200-en.) Reméljük hallunk még majd erről az igen vidámnak tűnő csapatról a jövőben is. ...presents..presents.presents.presents...dooomdiedoom...doomdiedooom...




















ams of Fairlight negyedik helyezett lett az Assembly '93 grafikai versenyén. Gratulálunk a magyar scene nevében is és reméljük, D-Mage a jövőben itthon is aktív lesz, nemcsak külföldi partykon.

**Rink a Dink / Lemon**
(code: Paradroid · gfx: Danny, Facet · zene: Nuke)
Először is nagy öröm volt látni, hogy a Lemon újra jelentkezett valamivel. Kellemesen elhelyezkedtem a karosszékben az A1200 előtt, beraktam a lemezt és... A program kiírta, hogy NO FAST PROCESSORS OR AGA CHIPS ALLOWED. Káromkodás kezdődött azonnal, majd elókapartam az A500-at, és beraktam a lemezt újra. Wowww, müxik!!! Egy jól ismert Vallejo grafikával kezdődik a nagy mű, amelyet kellemes design-nal fűszerezett, ismerten magas színvonalú demo követ. Logoeffektek, bitmap-rotation (Paradroid szerint a best), vonalas alagútefektek stb. Tulajdonképpen ezt a demot eredetileg egy partyn akarták kiadni, ahol végülis elmaradt a democompo, mert ellopták az egyik rendező wincsijét(!). Nem rossz, nem mondom... A demo végén a készítők kifejtik keresetlen véleményüket az üggyel kapcsolatban. Hát remélem minden rendbe jön majd.

Ja, itt is belekötnék valamibe: az általam igen nagyra tartott Nuke, aki talán az egyik legjobb zenész az Amiga scene-en borzasztó muzsikával örvendeztet meg minket (legalábbis önmagához képest); keserű szájízzel halkítottam le a monitort, hogy a képi látványban gyönyörködhessek... Mindenesetre a Rink a Dink méltó a Lemonos hagyományokhoz, igen kellemes demo.

A **Static Bytes** újra jelentkezett az **Eurocharttal**, immáron 21. alkalommal. Néhány érdekes képecskét kiollóztunk a programból, itt a cikk körül elszórva lehet majd gyönyörködni bennük. Az **Alcatraz** is végre kiadott valamit. A **Peanuts (McDisk)** szeptemberi számában ígérik, hogy minden idők legnagyobb scene produkcióját fogják kiadni TEAMWORK '94 címen, és ez hatásában még az Odyssey-t is felül fogja múlni... Reméljük!

Régi jó barátom, *Grey/Dark Star* jelentkezett egy nagyon kellemes dentroval, melynek címe, **Grain-Green**. Szó szerint hátára vette a pályát, hisz majd minden feladatot ő oldott meg ebben a dentroban.

A **The Magic Guild** svéd diviziója egy kis intróban közli velünk, hogy már tele van a hócipőjük az ELITE emberekkel a scene-en. Nem csodálkozom. Én sem szeretem azokat, akiket csak a stuff érdekel. A scene-ben a barátság a legfantasztikusabb! Ahogy mondani szokták (ha érteni fogja valaki): Never mind for being ELITE, just be cool! Azaz ne törődj azzal, hogy ELITE legyél, csak legyél cool (ez utóbbi valami olyasmit jelent, hogy kafa, klassz, jó fej stb.). Egyetértek!

Üdvözlet tehát mindenkinek. Ennyi most, vége most!

*Gyu/Muffbusters*
*(alias Bondacsöki Boborján)*

**PS. - FONTOS!** Kéretik, hogy azon személyek, akik november 4-e és 7-e között Kölnbe utaznak és gépkocsijukban van még két szabad hely, JELENTKEZZENEK!

HELP, HELP, HELP!

A címem: Gyu/Muffbusters, Pf.: 58, 7617, Pécs. Ja, és ide írhatnak magányos szépségkirálynőjelöltek is...
Na Pá, még találkozunk!
**AND NOW BACK TO QWAK!!!!**



## ClairVoyance / ABSOLUTE!

**(code: Edge, ADT gfx: Rack, Rodney zene: Doc Holliday és Twilight )**



Régi ismerősünk, az ABSOLUTE! végre jelentkezett az oly régóta ígért ClairVoyance c. produkcióval. Sok szép grafika, egy érdekes animáció, kellemes zene található ebben a demoban. Amikor Edge-vel beszélgettem a code részről, elmondta, hogy az már március táján kész volt. Sajnos ezt magán is viseli a demo. Persze ettől a ClairVoyance még egy nagyon kellemes produkció, csakhát én személyesen azt vártam, hogy ez lesz az első magyar produkció a Ray of Hope II óta, ami újra felkúszik majd a különböző chartok előkelő helyeire. Reménykedjünk...



# JURASSIC PARK COMPETITION

Az Ocean cég jóvoltából ismét egy kis versenyt, pályázatot hirdethetünk meg a GURU olvasói között. Öt kérdésre kell válaszolni, s így öt ember nyerhet:

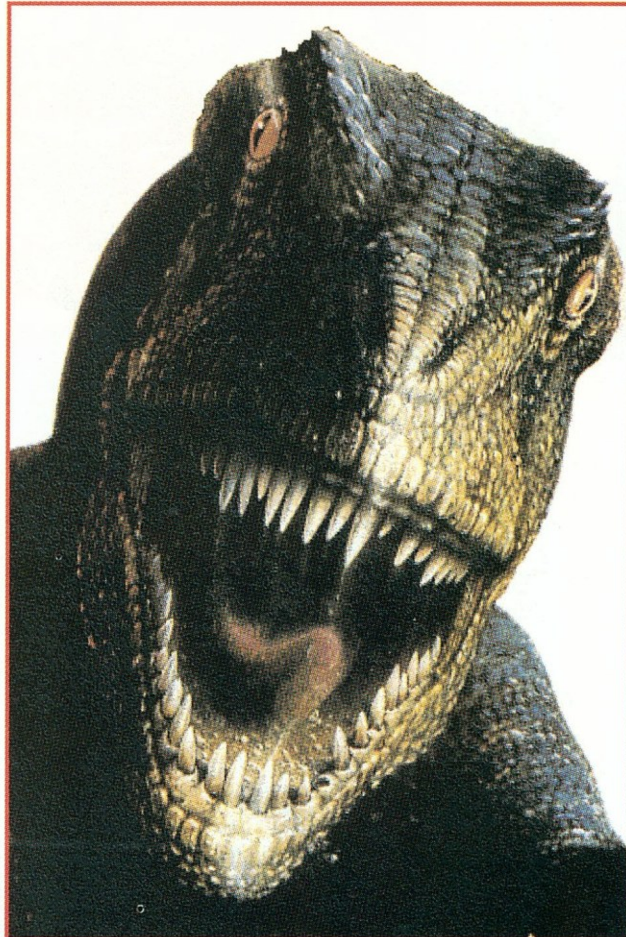
*Jurassic Park pólót*
*Jurassic Park játékot*

A levelezőlapra a címeden és a helyes válaszokon kívűl írd rá a géptípusodat is!!! Jöjjenek hát a kérdések:

1. Ki rendezte a filmet?
2. Kinek a könyve alapján íródott a forgatókönyv?
3. Melyik földtörténeti korban éltek a dinoszauruszok?
4. Melyik volt a legintelligensebb dinoszaurusz faj a filmben?
5. Sorolj fel legalább 3 fajtát a filmben előforduló dinokból!

A pályázati határidő: október 31.
A megfejtéseket a GURU címére várjuk: 1399 Budapest. Pf.: 701/765



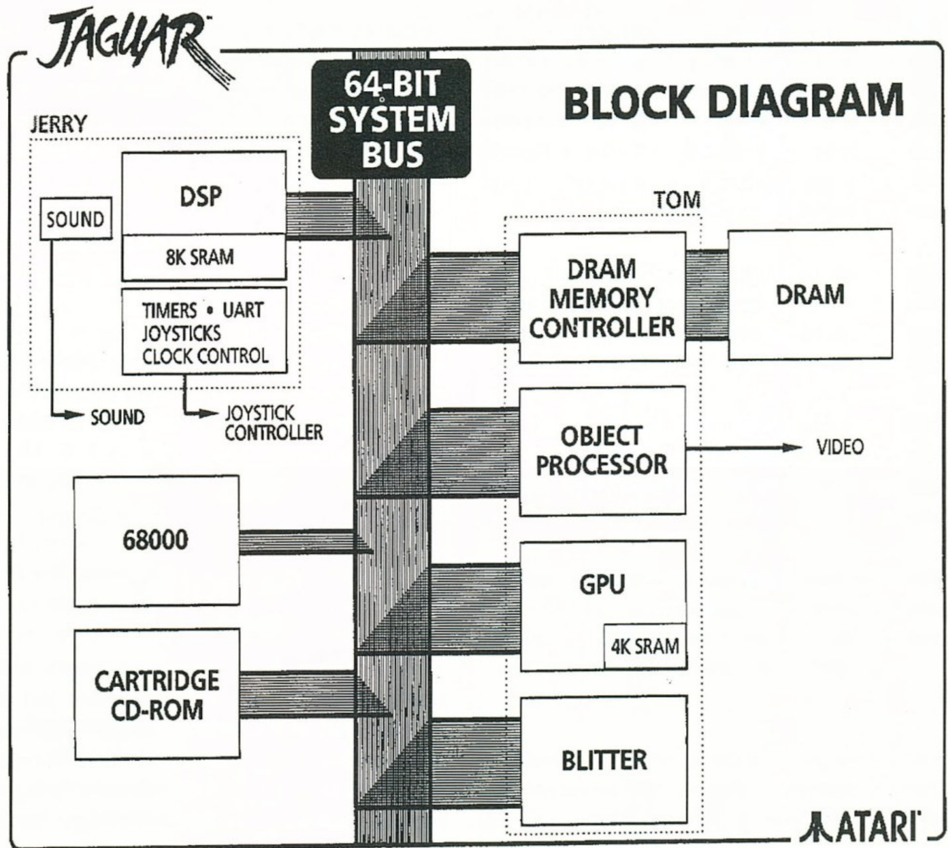



## ATARI NEWS

Kevannar, a mi Istenünk éppen nyári szabadságát tölti, ezért most a mi drága Magiszetrünk, Choler üdvözletét tolmácsolom a lelkes GURU-olvasóknak, és persze az Atarisoknak.

Gondolom, mindenki jól kifürödte, kinapozta magát, és most félretéve mindenféle tespedést új lendülettel, lelkesedéssel vetitek magatokat a számítástechnika világába. Most éppen augusztus hónapját írják a kalendáriumok (meg én, Én, igen ÉN!), éppen egy építőtáborban porosodok, rontom a drága levegőt, és a munkaidő lejártával nem kell szilvát szednem (már látni se bírom!), tehát itt az ideális alkalom, hogy papírra vessem soraimat néktek.

A mai menü egy kis vegyessaláta lesz Atari-módra, tele finom ínyencségekkel, hát akkor mindenkinek jó étvágyat hozzá! Jelenleg a Magasságos Atari mindenható gondoskodása három jószágra terjed ki: Lynx, Falcon030 és persze a Jaguar, aminek a kiadása mostanában fog bekövetkezni, tehát el lehet kezdeni rettegni!







Kezdjük a műsort talán a Lynx-szel. Az Atari a nyáron jelentetett meg rá néhány játékújdonságot. Az egyiknek a neve GORDO 106. A játék főszereplője, aki történetesen egy majom, a N. Human Inc. hangzatos nevet viselő cég alagsorában, a 106-os cellában raboskodik egyedül, nyomorúságos körülmények közt. Barátunk ugyanis egy brutálisan kihasznált laboratóriumi majom, aki egy kísérleti nukleáris lötyi (most miért néztek így?! nem én találtam ki!) elfogyasztása után ravasz értelemre tett szert, és mindjárt rájött, hogy neki sürgős szabadulhatnékja van, és mellékesen azért a többi kísérleti alanyt is ki fogja szabadítani. Tehát nem kell elkeseredni, félre a krokodilkönnyekkel és elő a Lynx-ekkel! A játékot $39.99 dollárért vesztegetik USA-ban. Egy másik gámé Jimmy Connors Tennis névre hallgat, annyit érdemes még megjegyezni róla, hogy 'csupán' 4 mega!!
Most essen egy-két szóvirág a Falcon030 házatájáról.



A Falcon-konfigurációk körül nagy változás nincs, csupán annyi, hogy változatlan ár mellet 66 megás vincsi helyett, 80 megás kerül a gépekbe. A hozzáadott szoftverek között meg az Atari Works, a SpeedoGDOS és a MultiTOS említhető meg, mint lényeges momentum.

Készülnek új kütyük is a Falconhoz. Hamarosan megjelenik egy színes handy scanner a Migraph-éktól, és egy kontroller, mellyel az Atari két állatkáját köthetjük össze egy-két vontcsövű játék erejéig (lelki szemeim előtt már látom, hogy néhány Ataris egy összekapcsolt Falcon-Jaguaron futó X-WING II.-esen méri össze erejét...).

Megjelenése nagyjából a Jaguar megjelenési idejével lesz azonos, az ígért ára 29 dollár, és valami kiegészítő, csekély összeg ellenében játékot is kapunk hozzá.

Végül megemlíteném egy új szoftvert a Pacific Software Supply-tól, amellyel lehetőségünk van a Kodak Photo DC-jét használni. Photo Show névre hallgat, és 29 dollárba fog kerülni.

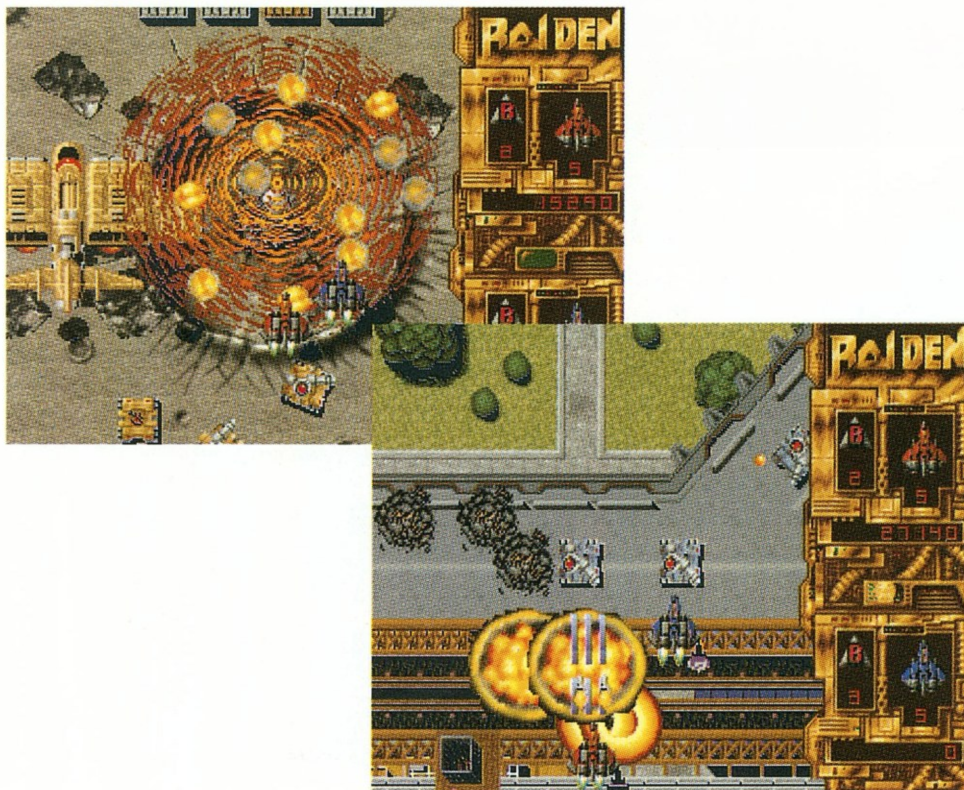
Utoljára maradt a Jaguar. Lassan megkezdődik a reklámkampány-hadjárat. Mit hadjárat, kampányözön! Amerikában már akkora az érdeklődés, hogy az Empire State Building lemarad utcahosszal mellette! Már megkezdődött a dealerek és a legjobb fejlesztők összegyűjtése! Egyelőre ennyit sikerült megtudnom az eddigi fejleményekről, de ha lesz valami újabb hír, azt folyamatosan a nagyérdemű elé fogom tárni! Addig is, Viva La Jaguar!! Nos, egyelőre ennyit a tudomány és technika újdonságairól, mert még a végén megárt a kobakotoknak. Viszlát mindenkinek, az Istenek áldjanak meg tikteket! Külön köszönetet mondanék Zília El Kevanaarnak a segítségéért! Pá!

*Lord Chaos*

## A Jaguár

Elhatároztam, hogy a nyáron végre kipihenem magam. Ez a tervem nem járt sikerrel, mert egy joghurtot forgalmazó cég megrendelt egy programot. Lord Chaos elvállalta a grafikát, rám jutott a programozás. Ennek a programnak egy látványos eredménye, hogy egy életre megutáltam minden joghurtot.

Ezalatt Lord Chaos megmaradt a hagyományos pénzszerzési módszereknél, és elment szilvát szedni, mert nem sejtette, hogy az általa szedett szilvákból is joghurt készül. Olvasva cikkét sajnálatosan állapítottam meg, hogy napszúrást kapott, mert különböző isteneken járt az esze, ahelyett hogy azon gondolkodott volna, hogy szilvából nyert elektromos árammal hogyan lehetne üzemeltetni laptopokat. És más mivel töltötte a vakációt? Míg Vidal Sasson a csodás hajnak szentelte a nyarat, addig az Atari házi állatkertjének bővítésén fáradozott. El is készült a 64 bites játékgép, a Jaguár.




A gép hangrendszere a Falconéhoz hasonló CD minőségű sztereo hang. A jövőbeli fejlesztést teszi lehetővé egy 32 bites kimenet, mellyel kábel- vagy telefonhálózatokra lehet kapcsolni, és egy DSP kimenet, melyhez otthoni audio készülékeket lehet kapcsolni.

A Jaguár másik erőssége egy nagy sebességű drive, amelyikkel folyamatosan lehet 350 Kbytes/sec sebességgel adatot kiadni, ez pontosan kétszerese a jelenlegi készülékek sebességének. A CD modult úgy tervezték, hogy kapcsolható lehet a Karaoke CD-hez, a Kodak Photo CD-hez vagy akár a hagyományos képet és hangot tartalmazó CD-khez is.

Tervezik az MPEG2-es cartridge-t is, mellyel mozgóképet lehet lejátszani. A Jaguár CD-ROM támogatja egész képernyős mozgóképek lejátszását, ehhez CinePak tömörítési eljárást használnak. Ezzel egy CD-n 60 perces filmet lehet eltárolni, akár 30 képpel másodpercenként.

A géphez tartozik egy Joypad 5 gombbal és egy 12 gombos Keypad. A Jaguárt az IBM fogja gyártani, tesztelni és csomagolni. Ősszel mutatják be az Egyesült Államokban, a világméretű terjesztés csak a jövő évben indul el. Az Atari keres fejlesztőket az új géphez.

A fejlesztői rendszer ára kb. 1.000.000 Ft, de aki ezen is keresi a billentyűzetet annak megint csalódnia kell, mert ezt egy TT-hez kell kapcsolni.

Most pedig egy rövid felsorolás a gép főbb jellemzőiről:

- 64 bites RISC processzor
- Nagy sebességű, 106.4 Mbyte/sec 64 bites adatbusz
- 27 mips-es grafikai processzor + 4 K SRAM
- Programozható objektum processzor
- 27 mips-es DSP + 8 K SRAM
- Blitter
- M68000 13.3 MHz általános célokra
- 32 bites szín, életszerű kép NTSC és PAL rendszerű tévéken
- ROM Cartridge 48 Mbit kód, tömörítve kb. 400 Mbit-nek felel meg
- 16 Mbit DRAM
- Dupla sebességű CD ROM
- ComLynx hálózat
- 2 kontroller port (akár egér vagy billentyűzet)

És végül egy tanulságos táblázat.

*MeGa*



| | Jaguar | 3DO | SuperNint. | GENESIS |
|---|---|---|---|---|
| Busz méret: | 64 bit | 32 bit | 16 bit | 16 bit |
| Rendering és animációs sebesség (pix/sec): | 850 millió | 60 millió | 1 millió | 1 millió |
| Busz seb. (Mbyte/s): | 106.4 | 60 | ? | ? |
| Szín: | 16.7 millió | 16.7 millió | 256 | 64 |
| True Color grafika: | 32 bit | 24 bit | 16 bit | Nincs |
| Processzorok: | 5<br>GPU + DSP<br>Object proc.<br>Blitter+68000 | 4<br>ARM60 + DSP<br>2 grafikai proc. | 2<br>65c816<br>DSP | 2<br>68000<br>Z80 |
| 16 bites CD minőségű hang | Van | Van | Nincs | Nincs |
| MIPS: | 55 | ? | ? | ? |
| Hardware 3D objektumokhoz: | Van | Nincs | Nincs | Nincs |
| Multi Processing architektúra: | Van | ? | ? | ? |
| Felbontás: | 720*576 | 640*480 | 512*448 | 320*224 |
| Ár: | 200$ | 700$ | ? | ? |

## ATARI PD SZOFTVEREK

| | |
|---|---|
| Pd No.:001 | 1/FINAL APPROACH CONTROLLER (repülésirányító)<br>2/ATTACK (lövöldözős játék)<br>3/AVECTA 1 (szöveges kalandjáték) |
| Pd No.:002 | 1/BOINGO (arcade játék)<br>2/CINKO (logikai játék)<br>3/CRUNCH TIME FOOTBALL (amerikai foci)<br>4/MYSTIC REALM (arcade kalandjáték) |
| Pd No.:003 | 1/ST COLORING BOOK (rajzoló program)<br>2/THE SEVEN SKULLS (logikai játék)<br>3/SLITHER (arcade játék)<br>4/SUPER-JACKPOT SLOTS (pénznyerő automata) |
| Pd No.:004 | 1/GFA BASIC<br>2/GFA-COMPANION (segédprogram)<br>3/GFA-RUN ONLY (futtató program)<br>4/GFA-CROSS REFERENCE UTILITY (segédprogram) |
| Pd No.:005 | 1/ST WRITER ELITE (szövegszerkesztő) |
| Pd No.:006 | 1/SEURAT (color/monochrome rajzprogram)<br>2/ST COLORING BOOK (rajzoló program) |
| Pd No.:007 | 1/CAD 3D<br>2/REZRENDER (CAD segédprogram)<br>3/CAD 3D ANIMATOR |
| Pd No.:008 | 1/PHASAR (könyvelő és adószámító program) |
| Pd No.:009 | 1/CHAOS (fraktál rajzoló program)<br>2/PIXEL PRO (képtrükk program)<br>3/THE SHEDULE MASTER (naptár)<br>4/WORD PUZZLE DESIGNER (szórejtvény készítő)<br>5/INTERSET RAMBABY (ramdisk és printer spooler)<br>6/POKER SOLITARIE (passziánsz)<br>7/NEWSPEED (utility) |

**A PD-k ára lemezenként csak: 295,-Ft**

MUSICAL INSTRUMENT DIGITAL INTERFACE




ROVAT

# Cubase V2.0

Hello!

Remélem kellemes az idei ősz mindenkinek, bár lassan lehullanak a falevelek, lekonyulnak a MIDI-kábelek.

Ez alkalommal a KEY EDIT nevű ablak, és a DRUM EDIT ablak ismertetésével folytatom a Cubase 2.0 leírását.

KEY EDIT

A KEY EDIT szerkesztő ablak az EDIT menü egyik lehetőségeként, vagy a CONTROL-E gombok együttes lenyomásával választható ki.

Az ablak tetején, a fejléc alatt a funkciós és az információs sáv található. Bal oldalon a billentyűzet, melyen az éppen lenyomott billentyűk pilinckáznak. A középső legnagyobb rész a munkaterület, alul pedig a Controller-ek értéke található.

A QUANTIZE és a SNAP értéke az Arrange ablaktól függetlenül állítható be.

Mivel a KEY EDIT ablak a lenyomott billentyűket, a lenyomások idejét, s az egyéb paramétereket mutatja, igen egyszerűen, nagyszerűen, képszerűen és korszerűen módosíthatók a feljátszott dal részletei.

Belépéskor az aktuális (kiválasztott, fekete) Part információi jelennek meg, ha nincs kiválasztva semmi akkor az aktuális sáv összes adata. (Vigyázat! Hiába van kiválasztva pl. az 1-es sáv, ha a kettesen lévő valamely Part is aktív, akkor ez utóbbi fog megjelenni.)

Ha egy sáv egészét boncolgatjuk tehát, az összes Part megjelenik de csak a kívánt(ak) lesz(nek) aktív(ak). A kiválasztáshoz elegendő egy - a kívánt Part-hoz tartozó - hangot befeketíteni, így a többi hang is folyamatos fekete körvonallal tündököl. A nem aktív Part-ok (nem Pártok) hangjai szaggatott vonallal jelennek meg.

A GOTO
a megfelelő pontok kiválasztásával az alábbiakra ugrálhatunk:
- aktuális dal pozíció
- legelső esemény
- legutolsó esemény
- első kiválasztott
- következő kiválasztott
- utolsó kiválasztott
- előző kiválasztott
- következő rész
- előző rész

Az INFO LINE
az aktuális hang paramétereit mutatja, melyek itt meg is változtathatók.

Hasonlóképp a Arrange ablakhoz, a jobboldali egérgomb megnyomásával itt is megjelennek a műtét segédeszközei. Újdonság itt a körző, vele a controller értékek változtathatók. A VELOCITY értékek például egy szintre hozhatók, vagy halkíthatók, hangosíthatók.

A fenti ikonsorban található emberfül aktív állapotában, egy hang kiválasztásával az meg is szólal. Hasonlóképp monitorozhatók a hangok a Toolbox-ban található (jobb egérgomb) nagyítóval is.

A lóversenypályán keringő repülőgép ikonja egy kis loop-ocskát jelképez. Ez más mint a CYCLE, mert csak erre az ablakra vonatkozik. A loop (hurok) a Position Bar-on állítható be.

CONTROLLER DISPLAY
A KEY EDIT ablak lehetővé teszi a nem hangjegy típusú adatok megjelenítését és módosítását is.
Alapállapotban itt a VELOCITY értékek találhatók, de ha a bal oldalon elhelyezett kis ikonon nyomva tartjuk a bal egérgombot, kiválaszthatjuk a kívánt control-üzenet típusát.
A Toolbox néhány eszköze itt is alkalmazható.

DRUM EDIT
Ez az ablak hasonló a KEY EDIT ablakához, de a dob és egyéb ütőshangszerek felvételére, utólagos módosítására specializálták. Belépés az EDIT menü-ből, vagy a CONTROL-D billentyűk együttes lenyomásával.

Alapvető különbség, hogy a billenyűzet helyett egy - a dobhangszereket felsoroló - lista található a képernyő bal oldalán. Ide írhatók be a billentyűzeten megszólaló hangok nevei, a billentyűk meghatározása, rögzíthető a QUANTIZE, a hangok hossza, erőssége.

A nevektől balra a dobhangok egyesével is MUTE-olhatók (letilthatók).

További lehetőség a MIDI-n keresztül történő utólagos paraméterváltoztatás. Adhatunk egy hangnak új magasságot, új leütési hangerőt, új felengedési hangerőt.
A felső ikonsorban található MIDI-csatlakozó szimbólumának kiválasztása után ugyanitt válasszuk ki, hogy mit akarunk módosítani:

hangjegy - új hangmagasság
hangjegy+nyíl lefelé - új leütési hangerő
hangjegy+nyíl felfelé - új felengedési hangerő

Álljunk a legelső módosítandó hangra, majd üssük le megfelelően a megfelelő billentyűt, s annak megfelelő paramétere megfelelően megváltozik.

A CONTROLLER DISPLAY tartalma és kezelése megegyezik a KEY EDIT-nél megjelenővel.

...

*Chris*

# Assembly programozás

Boomby & Mc.Master rovata

*Mai kiselőadásunk szenvedő alanya az IFF formátum. Ezen belül arról lesz szó, hogyan tudunk a tömörített IFF képekből saját programunk részére felhasználható adatkupacot kreálni (az IFF adatstruktúrával bővebben foglalkozó könyvek mérete általában 400 oldalnál kezdődik (elég bizalomgerjesztő, nem?)).*

Az IFF file "nagy darab"-okból épül fel, melyek jól elkülönített részek az adathalmazon belül. Például egy IFF kép adathalmazában külön-külön találjuk meg a színpalettát (kivéve, ha 24 bites), illetve a képet. Ezen "nagy darabok" közös ismérve az, hogy az első 4 byte (longword) a típusukra utal (pl. színpaletta), a második longword pedig a hosszukat adja meg byte-ban (ez az előbb említett két longword (8 byte) nélküli hossz!). Ezek a nagy darabok sorban követik egymást, megkülönböztetésük úgy lehetséges, hogy az IFF file elejéről elindulva az első hosszából megkapjuk, hogy hol kezdődik a második, majd annak hosszából a harmadik helyzetét kapjuk, így tovább egészen a file végéig.

Az IFF kép első longwordje mindig a "FORM" szó, utána a hátralévő IFF filehosszat tartalmazó longword helyezkedik el. Ezen első 8 byte után helyezkednek el a nagy darabok. Itt találjuk például a színpalettát (melynek neve "CMAP"), mely 24 bites formátumban van letárolva.

A "BODY" névvel ellátott szakasz maga a kép tömörítve. Az IFF tömörítési eljárása az azonos byte-ok keresésének elvén alapul. A kép soronként és bitplane-enként van eltárolva. Ez azt jelenti, hogy a kitömörített képünk kinézete a következő: egy sor az 1. bitplane-ből, egy sor a 2. bitplane-ből... egy sor az utolsó bitplane-ből, majd megint egy sor az első bitplane-ből... és ez egészen az utolsó sor utolsó bitplane-éig megy.

A mellékelt forráslista egy IFF képet tömörít ki. Ha az IFF file bekerült a memóriába (ehhez használhatjuk az előző számban közölt loader-t), kezdőcímét írjuk az a0, a kitömörítendő kép kívánt kezdőcímét pedig az a1 regiszterbe. Ezután a rutin ellenőrzi, hogy a "FORM" szóval kezdődik-e az adathalmaz. Hiba esetén úgy tér vissza, hogy a d7 regiszter tartalma -1 lesz (ha nincs hiba, akkor kitömörítés után d7 a kép hosszát tartalmazza).

Ezután a rutin üldözőbe veszi a "BODY" szócskát, hogy megtalálja a tömörített kép elejét. Eme bűntény elkövetése után szorgos munkába kezd, és az a1-ben megadott tárcímre szépen kitömöríti a képet, mely a már előbb említett fésült formában lesz megtalálható.

A kitömörítési procedúra lezárultával már csak a saját piszkos fantáziánk szab határt annak, hogy milyen bűntettet követünk el a képpel. Írhatunk az IFF-nél hatékonyabb tömörítő algoritmust, és ekkor a saját tömörítő programunk szerkezete a következő lesz:

1. loader rész (betölti az IFF képet)
2. IFFdecrunch (kitömöríti azt)
3. Saját tömörítő (újra megnyomorgatjuk)
4. saver rész (kimenti az elkészült művet).

Elvégezhetünk különböző manipulációkat a képpel (pl. két képet betöltünk, kitömörítjük őket és pl. átúsztatjuk, vagy saját metamorfózis rutinunkat futtatjuk le), de egyesek odáig is vetemedhetnek, hogy egyszerűen csak megjelenítik azt).

Természetesen saját IFF konverterünket csak akkor érdemes használni, ha az IFF kép kitömörítése más programmal körülményesen végezhető el (a régi szép időkben vala a Kefrens csapat IFF konvertere, mely szép volt, jó volt, csak lefagyott és időnként nem működött). Szerencsére a "mai" IFF konverterek már a 3.0-s nemzedékhez tartoznak és támogatják az AGA képek megjelenítését is.

```
;------------------------------------------------
IFFdecrunch:
        lea     $30000,a0       ;itt van az IFF
                                ; pic
        lea     $50000,a1       ;itt lesz a raw
                                ; pic

        moveq #0,d7             ;hibajelzés
                                ; törlése
        cmp.l   #$464f524d,(a0)+ ;FORM
        beq.s   formvolt

hiba:   moveq   #-1,d7          ;nem IFF
        rts

formvolt:
        move.l  (a0)+,d6 ;egész hossz-8
        beq.s   hiba

testteszt:
        cmp.l   #$424f4459,(a0)+ ;BODY
        beq.s   kezdike
        subq.l  #2,a0
        subq.l  #2,d6
        bcc.s   testteszt

        bra.s   hiba            ;nincs BODY

kezdike:
        move.l  (a0)+,d6 ;IFF crunch
                         ; hossz

packki:
        moveq   #0,d0
        move.b  (a0)+,d0
        bmi.s   crunchvolt      ;tömörített ;
rész

        sub.l   d0,d6           ;ilyen      ;
hosszan-1
        add.l   d0,d7
        addq.l  #1,d7

cikl:   move.b  (a0)+,(a1)+
        dbf     d0,cikl
        subq.l  #2,d6
        bne.s   packki
        bra.s   IFFend

crunchvolt:
        neg.b   d0

        add.l   d0,d7
        addq.l  #1,d7           ;pichossz

        move.b  (a0)+,d1

cikl2:  move.b  d1,(a1)+
        dbf     d0,cikl2
        subq.l  #2,d6
        bne.s   packki

IFFend:
        rts
```

Mára búcsúzunk, továbbra is várjuk rajongó leveleiteket (természetesen az érdekesebb kérdéseket e rovatban fogjuk boncolgatni).

# PC HW rovat

## Hangkártya teszt 1.rész

Manapság a PC is kezd betörni az otthonokba. Egyre többen használják már játékra is, hiszen a kezdeti irodai munkaeszközből, az átlagember sokoldalú segédeszközévé vált.10 év alatt az idétlenül csipogó Pacman-től eljutott a CD minőségű hangot, digitalizált beszédet és csúcs 256 színű grafikát nyújtó multimédiás játékokig (pl.: Day of the Tentacle), és ez a fejlődés töretlenül halad tovább.Ezek az új generációs programok azonban különböző hardware-bővítéseket igényelnek.Többek között ahhoz szeretnénk ebben az új rovatban segítséget nyújtani,hogy ki-ki a maga ízlésének és pénztárcájának megfelelő "hardware"-t megtalálja. Az Amigákat a Multimedia-koncepció jegyében fejlesztették, a PC is kezd felnőni e mára "szlogenné" vált feladathoz; ehhez az egyik legfontosabb építőelem a megfelelő hangkártya.

Mostanában a hangkártyák egy új generációja van kialakulóban. Ezek a meglévő Soundblaster egyeduralmát törik meg. Ezen hangkártyák az eddig használt FM-szintetizátoros megoldások helyett az ún. Wavetable-szintézist alkalmazzák. (Digitalizált hangmintákat játszik vissza, így a régi eljárással nehezen és elég szegényesen visszaadható hangszerek is élethűen szintetizálhatóvá válnak.) Hát lássuk mit tudnak ezek az új kütyük!

**Multisound (Turtle Beach Systems)**
Jelenleg ez a PC-s hangkártyák csúcsa. Az EMU-Systems, zenészek körében még ma is igen népszerű, Proteus 1/XR szintetizátorát használja. A kártyán a 384 db 16 bites 44.1 kHz-en digitalizált hangminta (a General MIDI hangkészlet 128 db hangja plusz a változatok) 4 MB ROM-ban foglal helyet. A gyors adatfeldolgozást egy DSP56001-es szignál-processzor segíti (Risc processor, melynek teljesítménye kb. egy 486DX33-nak a kétszerese). 16 MIDI-csatornán 32 hangot tud lejátszni,melyek egyszerre 16 féle hangszer hangján szólalhatnak meg; General MIDI és MPC kompatibilis, így a software-k széles skálájával használható együtt. E kártyának saját 32 kbyte-os memória-ablaka van, így nincs szükség DMA-zásra, ezáltal a gép kevésbé lesz megterhelve. A jó minőségű szintetizátor mellett igen kiemelkedő a digitalizáló rész. A jellemzői: A-D:16-bit 44.1 kHz sztereó mintavételezés 64-szeres oversamplinggel, és kalibrálható a bemeneti szint, így a felvétel túlvezérlése elkerülhető. D-A: 18-bites, 44..1 kHz. A digitalizáló rész a többi 16-bites hangkártyával összevetve is magasan a legjobb; a Wave for Windows programmal félprofi Harddisc-Recorderkent használható. (Ajánlott hosszabb 16-bites felvétel előtt a winchestert defragmentálni, hogy elkerüljük az adatvesztést a felvételben.) Az installáláskor bizony eléggé megszenvedtünk, mivel a memória-ablak által lefoglalt területet ki kellett iktatni a memória-manager hatásköréből, és ez nem akart összejönni. A megoldás kétféle erre:

1. A kártya használatakor csak a himem.sys-el kezeled a memóriát.
2. A Win.ini-be kézzel beírod az általa kért paramétereket (ehhez a gépkönyv ad segítséget).

A hozzá adott software a Windows drivereket és a Wave for Windows Lite programot tartalmazza. A külön megvásárolható Proteus Quest programmal megváltoztathatod a hangmintákat, újakat állíthatsz elő. A 128 General Midi hang közül a húros hangszerek mintái nem voltak túl meggyőzőek, de a változatok között majdnem mind helyett volt jobb. A kártya szép telt hangját jól mutatja a több stílust felvonultató demo, melynek egy részére az egyik bank számára reklámot készítő cég emberei is felfigyeltek, és azt egy az egyben felhasználva komponáltak hozzá egy képsort. A kártya magas ára (69.900 Ft + Áfa) mutatja, hogy nem az átlag felhasznaló számára készült, egy kis házi zenestúdió, kisebb helyi rádiók vagy kisebb zenekarok számára azonban ideális eszköz lehet.

**Gravis Ultrasound**
Az átlagos, otthon zenélni és magas szinten játszani kívánó felhasználó számára készítették ezt a kártyát. Az előző kártyához hasonlóan 16-bites 44.1 kHz-es mintákat használó szintetizátor található rajta, egyszerre 16 csatornán 16 különféle hangszer, összesen 32 hangját képes megszólaltatni. Ez a kártya is General Midi (MPU401/UART kompatibilis MIDI-interface) és MPC kompatibilis. A hangminták kezelésére azonban egy eltérő eljárást használ: az 5.5 MB-nyi hangmintát harddisken tárolja és onnan tölti fel saját memóriába,mely alapkiépítésben 256 kB nagyságú, de 1 MB-ig bővíthető. (Ez erőteljesen ajánlott is ha valaki zenét irni is szeretne vele). Szoftveresen Sound Blaster és Roland MT32 kompatibilis a kártya. Az emulációs software folyamatosan fejlődik, az új verziók megkaphatók a forgalmazónal; az általunk használt verziók már kiválóan működtek. (Az eddig kipróbált programok közül a Rampart és a Prince of Persia 2 csak Adlibként volt hajlandó elindulni, egyébként No Problemo!). A Blaster-emulátor néhol kicsit másként szól, mint az eredeti Blaster, hiszen az FM-szinti hangjait sajátjaival helyettesíti. Ezek az eltérések ritkán zavaróak, többnyire inkább pozitívak. Általában tisztább és teltebb a hang. A kártya sztereó 16-bites 44.1 kHz-es kifelé, azonban a digitalizalója sztereó 8 bites 44.1 kHz-es (a 16 bites bővítés opcionális). A kártya nagy újítása a hangminták saját memóriába való fel, ill. letöltése. Így a felhasználó által készített (pl. digitalizált) hangminták hangszerként feltölthetők a kártya memóriájába, így a kártya, maximum 1 MB memóriájú házi samplerként használható. Ennek az eljárásnak az előnye tehát a rugalmasság, azonban ma, ha olyan zenei programot használunk, mely ezt az új technikát még nem támogatja, akkor a kártyához kapott Patch Manager programmal saját magunknak kell a mintákat feltöltenünk, mely sok hangszer esetén igen fárasztó tud lenni. (Várhatóan egyre több új program fogja ezt az új technikát támogatni.) A software-ek széles választékát adják a kártyához. A DOS-os és Windows-os driverek és segédprogramok (pl. különböző formátumú lejátszók és konverterek...) mellett csúcs 8-bites hangdigitalizáló és windows-os dalszerkesztő stb. is helyet kapott a csomagban. Érdemes meghallgatni a 3 szuper MOD-lejátszót, mely a még Amigáról ismert zenéket egészen új minőségben, és dinamikával szólaltatja meg. A 3D-demoban pedig egy a kártyára kötött joystick-kal irányíthatjuk, hogy honnan jöjjön körülöttünk a hang. Érthetetlen, hogy a fülhallgató kimenetre miért nem tudtak egy hangerősszabalyzót rakni, így egy-egy az átlagosnal hangosabb darabnál eldurran a fejünk a nagy hangerőtől. A kártya hangminősége, bár a Roland SCC1-ét vagy a Multisound-ét nem éri el, de igen dinamikus, igen jól szól ; az ennyi pénzért kapható FM-szintetizátoros kártyáknál (pl. Blaster Pro) klasszisokkal jobb. A kártya ára 19.900 Ft + ÁFA; az olcsó kártyák közül jelenleg egyetlen másik hangkártya sem nyújt ennyi csúcs szolgaltatást... Mindenki számára nyugodtan ajánlható játékra és házi zenélésre egyaránt. A következő számban a Sounblaster16 +Waveblaster, illetve a Roland SCC1 kártyákkal folytatjuk a hangkártya-körképet.



A kártyákat tesztelésre a *Pixel Graphics Kft*-től kaptuk kölcsön.

*Charly*

# PIXEL

## MULTIMEDIA PICTURE SHOW

### EMBÖRÖK!

Nemrégiben nyitottuk meg multimédia bemutatótermünket, ahol megtalálhatók a hang-, videó- és számítástechnika leghájtekebb cuccai. Mindenben, ami a PC-ken villog, lő, zajong ott vagyunk a spiccen. Nálunk minden megfogdosható, kipróbálható, megvásárolható!

Na, szóval a lényeg az, hogy legyél akár profi zenész, játékos kedvű charker, vagy özvegy Kovácsné a házmester mi beleviszünk a helyi NIRVÁNÁBA!!!

Addig is, ASZTALAVISZTA BÉBIK!!!

PIXEL GRAPHICS SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT.
1055 BUDAPEST, BALASSI B. U. 9-11.
TELEFON: 269-0624 FAX: 153-0624

---

1113 Bp., Laufenauer u.10. T: 165-8786
T+F: 166-1734
7621 Pécs Munkácsy u.9. T+F: (72)449800/18







| | |
|---|---|
| **386SX-33 MHz számítógép:** 1 MB RAM, 40 MB HDD, 14" Mono SVGA mon., 256 KB VGA kártya | **53.800,-Ft** |
| **386DX-40 MHz, C 128 KB számítógép:** 4 MB RAM, 120 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 512 KB VGA kártya. UPGRADE CPU->486-66-ig, bővíthető CACHE->256 KB-ig. | **96.800,-Ft** |
| **486DLC-40 MHz, C 256 KB számítógép:** 4 MB RAM, 120 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 512 KB VGA kártya | **116.800,-Ft** |
| **486DX-33 MHz, C 256 KB számítógép:** 4 MB RAM, 200 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 1 MB VGA kártya | **133.800,-Ft** |
| **486DX-50 MHz, C 256 KB számítógép:** 4 MB RAM, 200 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 1 MB VGA kártya | **151.800,-Ft** |
| **486DX2-66 MHz, C 256 KB számítógép:** 4 MB RAM, 200 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 1 MB VGA kártya | **156.800,-Ft** |

A konfigurációk 1.2 MB FDD-t, BABY DIGIT házat, billentyűzetet és 2S/P/G kártyát is tartalmaznak.

**Kiegészítők:**

*HP és EPSON nyomtatók, valamint*
*PC alkatrészek széles választékban.*
*VESA BUS VGA és IDE kártyák.*
*Non interlaced és Low radiation monitorok.*

**Bemutatóterem: 1073 Bp, Barcsay u. 6 Tel.:122-3000**

Az árak áfa nélkül értendők, készpénz fizetés mellett, 12 hónap garanciával.

---

# CompArt Kft




*Üzlet: Budapest, Újpesti Centrum Áruház,*
*(A kék metró újpesti végállomásánál) II. em.*

*Budapest, István út 10.* *Tel.: 169-5155/35*
*Fax: 189-8623*

FELHÍVNI

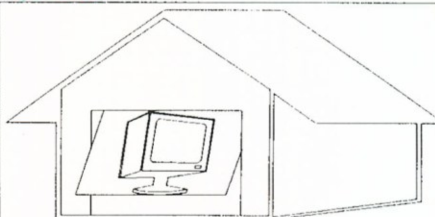
| | |
|---|---|
| AT486DLC 40 MHz Cyrix copr 128 Kcache | 26.490 + ÁFA |
| AT386DX40 MHz 8K Cache | 10.900 + ÁFA |
| AT386DX40 MHz 28K Cache | 12.900 + ÁFA |
| AT386SX 33 MHz | 7.990 + ÁFA |
| 101 billentyűzet (MTEK, CLICK) | 1.790 + ÁFA |
| MONO VGA monitor | 9.900 + ÁFA |
| SVGA multisync monitor | 24.900 + ÁFA |
| 256 SIMM RAM | 1.390 + ÁFA |
| Baby ház, mnitorony kijelzős | 4.790 + ÁFA |
| 80 MByte HDD | 15.960 + ÁFA |
| 130 MByte HDD | 18.375 + ÁFA |
| 170 MByte HDD | 19.900 + ÁFA |
| 210 MByte HDD | 21.840 + ÁFA |
| 250 MByte HDD | 23.900 + ÁFA |
| 340 MByte HDD | 31.900 + ÁFA |
| 1 MByte SIMM RAM | 4.990 + ÁFA |

3,5" =
5,25" =
4MB RAM =
59.130 FT+ÁFA
ö: 70.000 Ft+ ÁFÁVAL
+ 3,5" FDD
+ 5,1/4 FDD
+ ADLIB KÁRTYA

*Üzletünkben számítógép és videoszervíz is működik, elromlott gépét garanciával megjavítjuk.*

---

55630



# Computer Garázs BT

4029 Debrecen
Lorántffy u. 2.
Tel./Fax:
(52) 348-104

## PARKOLJ LE NÁLUNK!

| | |
|---|---|
| **AdLib hangkártya** | **2 080** |
| **Sound Blaster 2.0 + software** | **5 920** |
| **UltraSound sztereo MIDI hangkártya** | **19 920** |
| **Warrior 5 PC alapjoystick** | **960** |
| **Aviator 5 kétkezes PROFI PC joystick** | **2 240** |
| **Földelhető monitorszűrő - üveg 14"** | **720** |
| 486DX-50 MHz, 3 VL Bus (256k cache) | 61 600 |
| 486DLC-40 MHz alaplap (128k cache) | 18 800 |
| 386DX-40 alaplap (8/64k cache) | 12 400 |
| 286-os alaplapok + 1 Mb RAM, már | 6 000 |
| Cirrus Logic, 16 millió színű SVGA kártya VL Bus 1 Mb/2 Mb, 1280x1024 | 10 800 |
| 40 MB WD140 HDD, 15 ms | 12 800 |
| 120 MB WD2120 HDD, 15 ms | 19 600 |
| 170 MB WD1170 HDD, 14 ms | 22 000 |

Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak.

**Kelet-Magyarországon egyedülálló!!!**

**Szerepjátékok: AD&D, STAR WARS, stb.**
**Boxed Set-ek, szabálykönyvek, dobókockák, kalandmodulok, szakfolyóiratok és KLUBÉLET!**

# Amiga AT-BUS Harddisk vezérlő

## 2. rész

Az előző részben a PAL programnál hagytuk abba. A PAL programot a programozó készülékek leggyakrabban egy JEDEC szabvány szerinti formában fogadják, ez nem más, mint egy bittérkép, tele egyesekkel és nullákkal. Ez a bittérkép határozza meg azt, hogy melyik kimenethez melyik bemenet kapcsolódjon, és milyen logikai hálózatot alkossanak. A program ilyen módon való megírása hasonlít a gépikódú programozáshoz (én még VIC-20-ason alkalmaztam). A nehézkes programozást azért ki lehet kerülni, vannak erre programok. Ezekben általában a logikai algebra nyelvén kell leírni a függvényeket. A harddisk vezérlőben két PAL IC-t alkalmaztam, ezek programjai: *(1. táblázat)*

Mielőtt részletesen ismertetném a program sorainak jelentését, ismerkedjünk meg az Amiga gépeknél rendszeresített auto-config rendszerrel. Ez nagyon fontos lehet más hardware fejleszésekhez is. Mint említettem, az $E80000 címen kell kezdődnie az auto-config struktúrának. Az adatbusznak csak a felső 4 bitje számít, viszont a struktúra elemei általában 8

```
PAL16L8
AT-BUS HARDDISK BOOT IC: UP1
FILENAME: ATBU.PAL      Date: 92-01-16
MMI

RESET MYA RW A15 A13 A12 INTR BEER CONF GND      ;IC lábkiosztás 1-10
LDS INT2 IREG ROMOUT DD7 CS3 CS1 IOR IOW VCC     ;                11-20

/ROMOUT =/MYA*/A15*LDS*RESET                     ;Boot EPRROM kiválasztás

/IOR    =/MYA*A15*/A13*RW*RESET*/CONF            ;olvasás jelzése

/IOW    =/MYA*A15*/A13*/RW*RESET*/CONF           ;írás jelzése

/CS1    =/MYA*A15*/A13*/A12*RESET*/CONF          ;az alsó regiszterek

/CS3    =/MYA*A15*/A13*A12*RESET*/CONF           ;a felsô regiszterek

/IREG   =/MYA*A15*A13*/A12*/RW*RESET*DD7*/CONF   ;megszakítás-
        +/IREG*RESET*/CONF                       ;engedélyezô

IF(INTR*/IREG*RESET*/CONF)/INT2=VCC              ;megszakítás vonal-
                                                 ;logika

IF(/MYA*A15*A13*/A12*RW*RESET*/CONF)/DD7=/INTR   ;interrupt állapot-
                                                 ;regiszter egyetlen
                                                 ;állapot bitje

------------------------------------------------------------------------

PAL16L8
AT-BUS HARDDISK BOOT IC:UP2
FILENAME: ATBL.PAL      Date: 92-09-25
MMI

RESET UDS ROMIN CINF AS A1 A7 A2 A3 GND                 ;1-10
RW ROM CINFL LATCH CONFL ROMLATCH CONF ONOFF COMPEN VCC ;11-20

/CINFL  =/CINFL*RESET                    ;Config-lánc bemeneti tároló
        +/CINF*AS*RESET

/LATCH  =/ROMIN*/RW*/AS*/A7*A3*/A2*/A1*RESET*/UDS*/CINFL*CONF*ONOFF
        *ROMLATCH                        ;átvett config cím

/ROMLATCH=/ROMLATCH*RESET                ; Rom kikapcsoló
        +/ROMIN*/RW*/AS*/A7*A3*A2*/A1*RESET*/UDS*/CINFL*/AS*/CONF*ONOFF
        +/ONOFF*RESET

/CONFL  =/CONFL*RESET*ONOFF              ;Config-lánc kimeneti tároló
        +/LATCH*RESET*ONOFF

/CONF   =/CONF*RESET                     ;Config-lánc kimenet
        +/CONFL*AS*/CINFL
        +/ONOFF*/CINF

/COMPEN =/UDS*/AS*/CINFL*RESET*CONFL*CONF    ;címdekóder engedélyezô
        +/UDS*/AS*/CINFL*RESET*/CONFL*/CONF  ;CONFL*/CONF = SHUTUP
/ROM    =/ROMIN*/AS*/UDS*/CINFL*ROMLATCH*RW  ; ROM engedélyezô

------------------------------------------------------------------------
```

*1. táblázat*

| | |
|---|---|
| $00/$02 | Kártya típus leíró, bitenkét értelmezhető: |
| 7. | ha 0 és |
| 6. | 0, akkor egy normális ZorroII kártyáról van szó. |
| 5. | ha 1, akkor a kártyát memóriaként azonosítja és elérhetővé teszi az op.rendszer számára mint külső memóriát. |
| 4. | ha 1, akkor a kártya olyan ROM-ot tartalamaz, amiben program modul van, és a $28/$2A vektor ennek a DiagArea struktúrájára mutat, ami által a modul elindítható lesz a későbbiekben. |
| 3. | ha 1, akkor láncolt configuráció szükséges. |
| 2.1.0 | bővítőméret meghatározása |
| 0 0 0 | - 8 Mbyte szükséges |
| 0 0 1 | - 64 Kbyte szükséges |
| 01 0 | - 128 Kbyte szükséges |
| 0 1 1 | - 256 Kbyte szükséges |
| 1 0 0 | - 512 Kbyte szükséges |
| 10 1 | - 1 Mbyte szükséges |
| 1 1 0 | - 2 Mbyte szükséges |
| 1 1 1 | - 4 Mbyte szükséges |
| $04/$06 | Gyártmány kód, tetszőleges. |
| $08/$0A | a 7.bit ha 1, akkor a kártya az alsó 8 megán akar működni. a 6.bit ha 0, akkor a kártyának van Shut-up-Logic-ája a 5.-0. bitnek 0-nak kell lennie |
| $0C/$0E | Foglalt |
| $10/$12 | Gyártó kód felső byte |
| $14/$16 | ... alsó byte |
| $18/$1A | Sorozat szám 0.byte |
| $1C/$1E | Sorozat szám 1.byte |
| $20/$22 | Sorozat szám 2.byte |
| $24/$26 | Sorozat szám 3.byte (tetszőleges) |
| $28/$2A | Opcionális ROM vektor felső byte |
| $2C/$2E | Opcionális ROM vektor alsó byte Ez a 2 byte az un. DiagArea struktúrára mutató offszet, ami leírja a ROM-ban lévő device indító, boot-oló részét. |
| $30/$32 | Foglalt |
| $34/$36 | Foglalt |
| $38/$3A | Foglalt |
| $3C/$3E | Foglalt |
| $40/$42 | Megszakítás vezérlő regiszter |
| $44/$46 | Foglalt (ZorroIII kártya-címregiszter felső byte) |
| $48/$4A | Kártya-címregiszter. Az expansion.library erre a byte-ra írja ki a kátyának a kezdőcímét, ahonnan a $00/$02 regiszterben megadott méretben rendelkezésre áll a címterület. |
| $4C/$4E | Shut-up regiszter. Ha a $08/0A regiszter 6. bitje 0, akkor erre a címre kiír az expansion.library egy byte-ot, amire a kártyának ki kell kapcsolnia magát. |
| $50/$52-$7C/$7E | Foglalt |

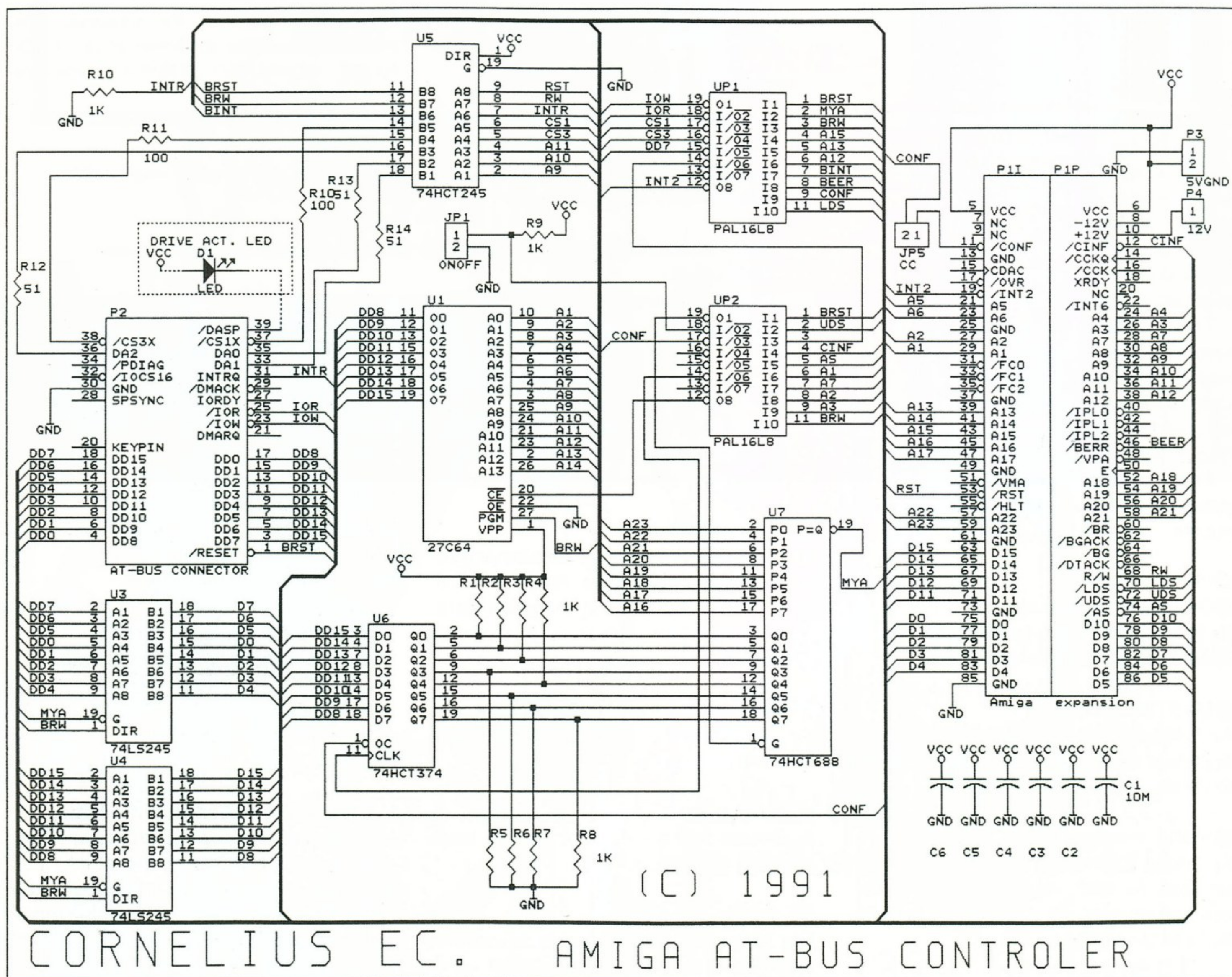
*2. táblázat*

bitesen értelmezendőek. Ezt úgy valósították meg, hogy az első 16 bites szóban a felső 4 bit, a következő szóban az alsó 4 bit van. Az auto-config úgy működik, hogy a struktúra első 8 bitje meghatározza, hogy a kártyának mekkora címterületre van szüksége, majd az expansion.library eldönti, hogy ezt a méretet, hová tudja elhelyezni, ahol nincs egyéb hardware. Utána kiküldi a struktúra $48/$4A címére a szabad terület kezdőcímét. A kártyának ezután le kell kapcsolnia magát az $E80000 címről, és elérhetőnek kell lennie a kapott címtől kezdődően.
*(2. táblázat)*

Az expansion auto-config folyamata nagyjából a következő: A kártya RESET után az $E80000 címre kihelyezi a saját auto-config struktúráját, ha a ConfigIn bemeneti vezetéke alacsony. Az expansion. library beolvassa a struktúrát, ez alapján keres számára helyet a még szabad címterületeken. Kiírja a címterület kezdőcímét a $44-$4A címére, ezt a kártyának át kell vennie és kell kapcsolódnia az $E80000 címről. Ezután a ConfigOut vezetékét alacsonyra kell húznia, hogy az esetleges következő kártyta is konfigurálni tudja magát.

*- folytatjuk -*

*Régiusz Kornél*
*(Cornelius EC)*



# A Rendszerbarát

Ebben a számban megszakítjuk a gadtools programozásával foglalkozó sorozatunkat, hogy röviden megismerkedjünk az AmigaGuide formátumú dokumentumok felépítésével.

Hosszas várakozás után, ez év tavaszán a Commodore végre mindenki számára hozzáférhetővé tette az AmigaGuide fejlesztőrendszerét, mely AmigaGuide_Dev 34.2 néven érhető el. A hozzáférhetővé tevés azt is jelentette, hogy a license jogok megtartásával mindenkinek lehetősége van az AmigaGuide rendszert használó, ill. támogató alkalmazások írására és forgalmazására.

Milyen szolgáltatásokat nyújt az AmigaGuide rendszer? A szabványos Amiga billentyűzet HELP billentyűje eddig semmilyen, az operációs rendszer által támogatott funkcióval sem rendelkezett, most e rendszer segítségével olyan alkalmazások írhatók, melyek támogatják a helyzetérzékeny helpek kérését.

Másik, ezzel részben összefüggő alkalmazás, hogy a pogramok dokumentálására is remekül alkalmas. Azaz létrehozható egy olyan, ún. hypertext alapú adatbázis (a dokumentációt tartalmazó file), mely egyes témakörei között fix átjárási útak vannak, ezek az ún. linkek, melyek leginkább a szakkönyvek, ill. enciklopédiák utalószavaihoz hasonlíthatók. Az így létrehozott dokumentáció akár a helyzetérzékeny help adatbázisával is megegyezhet, ez csak a felépítésén múlik.

Természetesen egy ilyen adatbázis nem csak erre alkalmas, például készíthető AmigaGuide formátumú elektronikus újság is. Ilyen újság például a kb. 1-2 hetes rendszerességgel megjelenő Amiga Report (International Online Magazine) is.

Ennyi bevezető után tekintsük át, hogyan is épül fel egy AmigaGuide formátumú file.

*Címke parancsok:*

**@DATABASE <name>**
Az adatbázis nevét tartalmazza, és az adatbázis első sorának kell lennie.

**@MASTER <path>**
Az adatbázis létrehozásához felhasznált hypertext adatbázis neve és teljes elérési útvonala. Megadása opcionális.

**@NODE <name> <title>**
Egy node (oldal / cikk / bekezdés) kezdetét jelöli. Az első, vagy fő node-ot MAIN-nek kell nevezni. Ez a node lesz az adatbázis fő tartalomjegyzéke.

**@DNODE <name>**
Egy dinamikus node kezdetét jelöli. A dinamikus node egy egyedülálló lehetősége a rendszernek, mellyel lehetővé teszi, hogy valós időben generálásra kerülő fileból történjen az adatok megjelenítése. Így, ha a dokumentumon belül nem oldható fel egy hivatkozás, akkor a dinamikus node-okat kiszolgáló alkalmazások lehetőséget kapnak arra, hogy ők szolgáltassák az adatokat. Ez a lehetőség lehetővé teszi, hogy folyamatosan változó adatokkal is lehetséges legyen az együttműködés. Az ilyen dinamikus node-ok alkalmazása szükséges lehet AmigaGuide fejlesztői rendszerekben, interaktív fejlesztői környezetekben vagy különlegesen helyzetérzékeny helpek esetén.

**@INDEX <name/node>**
Az *Index* gombbal (gadgettel) megjeleníthető node nevét adja meg, mely akár egy külső adatbázisban is lehet.

**@REMARK <remark>**
A felhasználó számára megjelenítésre nem kerülő információ adható meg (megjegyzések elhelyezésére szolgál).

*Egy node-on belül a következő parancsok alkalmazhatóak:*

**@ENDNODE <name>**
A node végét adja meg. A sor elején kell állnia.

**@TITLE <title>**
Az adott node-hoz tartozó cím, mely az ablak felső keretén lesz megjelenítve. E parancsnak is a sor elején kell kezdődnie.

**@TOC <node name>**
Az adott node-hoz tartozó tartalomjegyzéket tartalmazó node neve. Alapértelmezése a MAIN. Akkor kerül megjelenítésre, ha a felhasználó lenyomja a *Contents* gombot.

**@PREV <node name>**
A *< Browse* lenyomásához tartozó node nevének megadása.

**@NEXT <node name>**
A *Browse >* lenyomásához tartozó node nevének megadása.

**@{<label> <command>}**
Egy szöveghez tartozó kapcsolódási pont megadása. A soron belül akárhol elhelyezkedhet.

*Akciós parancsok:*

**ALINK <name> <line>**
A megnevezett node betöltése egy új ablakba, az <line> sorszámú sora lesz az ablak első sora.

**CLOSE**
Az ALINK paranccsal megnyitott ablak bezárása.

**LINK <name> <line>**
A megnevezett node betöltése, az <line> sorszámú sora lesz az első kijelzett sora.

**RX <command>**
Egy ARexx makró futtatása.

**RXS <command>**
Egy ARexx parancs file futtatása. Egy kép megjelenítése történhet pl. a ADDRESS COMMAND DISPLAY <picture name> paranccsal is.

**SYSTEM <command>**
Egy AmigaDOS parancs végrehajtása.

**QUIT**
Kilépés az aktuális adatbázisból.

Ezek alapján egy példa adatbázis a következőképpen épülhet fel:

*@DATABASE My little guide*
*@NODE MAIN "AmigaGuide példa adatbázis"*
*A program menüpontjai:*
  *@{"Load" link Load}*
  *@{"Save" link Save}*
  *@{"Quit" link Quit}*
*@ENDNODE*
*@NODE Load*
*Ahol file-okat tölthetünk be.*
*@ENDNODE*
*@NODE Save*
*Ahol kimenthetjük munkánk eredményét.*
*@ENDNODE*
*@NODE Quit*
*Kilépés a programból.*
*@ENDNODE*

A fejlesztőrendszerhez tartozik meg néhány kisebb utility, pl. a WDisplay, mely segítségével képeket jeleníthetünk meg ablakban. Néhány másik utility segítségével AmigaGuide formátumúra konvertálhatjuk az AutoDocs file-okat.

*(JOCO)*

IV24™ 2.0 PRODUCT LAUNCH



A2000
A3000
A4000



DO IT YOURSELF KIT

Jól dönt, ha a GVP termékeit választja!

Magyarországi forgalmazó: Thalympex Tel/Fax.: 1-414-414




# Ő már az új PC-GURU-t olvassa!

Megjelenik negyedévente!
November elejétől!
Továbbra is 198Ft-ért!
Előfizethető egy évre, mindössze 792 Ft-ért!

GURU. 1399. Budapest
Pf. 701/765

1. rész

# REAL 3D

*Lenge szellő borzolja a finn kerekerdő fáinak lombkoronáját; néhány későn érkező vándormadár fáradtan pihen meg Juha és Vesa Meskanen házának eresze alatt. A kora nyári, erőt adó napsugarak fénye beszűrődik az ablakon és megcsillan egy Amiga 3000-esen. A gép előtt ülő Juha elégedetten dől hátra a székben: a három éves fejlesztőmunka a végéhez ért, megszületett a Real 3D v.2.*

Ha nem is ilyen romantikus előzményekkel, de végül is hosszas késlekedés után a nyár elején megjelent a piacon az új Real 3D, amely szinte csak nevében emlékeztet elődjére. A program olyan dolgokat tud, amelyekről a személyi számítógépek felhasználói eddig csak álmodhattak; a legújabb technikák, mint pl. a Motion blur (mozgásból adódó elmosódás), Depth of field (mélységélesség), Soft edge shadow (lágyszélű árnyékok) mellett fantasztikus animációs lehetőségek kínálkoznak: Skeleton control (egy váz mozgatja az egész testet), Collision detection (ütközés érzékelés), Inverse kinematcs (összekapcsolt tárgyak mozgásának automatikus meghatározása), Kinematics (Newton-i fizika szerint a testek önálló mozgást végezhetnek).



Olyan szoftverek amelyek mindezeket a dolgokat tudják, ezidáig csak munkaállomásokon léteztek - létezhettek. A Real 3D kihasználja a mai személyi számítógépek rohamos teljesítménynövekedését, bár azt hiszem még így is megelőzte egy kissé a korát - erről később.

A Real 3D rendkívül összetett program, ezért a következő GURU-ban is olvashatsz róla. Ebben a számban a program kínálta lehetőségeket vizsgáljuk, a következőben pedig ezek használatát, azt a sajátos koncepciót amelyre az egész program épül.

A Real 3D egy rendkívül tetszetős dobozban érkezik, amelyben a négy lemez, a hardver kulcs (amely a joystick portra helyezendő), valamint a közel 600 oldalas kézikönyv, amely nagyon jó. Három fő részből áll: az első a tutorial, vagyis tanító. A program szinte minden(!) funkcióján végigvezeti az olvasót példák segítségével, lépésenként leírva a teendőket. A második rész a Reference, az egyes funkciók egységes formátumú leírását tartalmazza. A harmadik rész a Real 3D saját programnyelvét az RPL-t (Real Programming Language) és az Arexx interfészt írja le. A Real 3D v.2 használatához legalább 3MB RAM-ra, egy merevlemezre - minimum 5MB szabad kapacitásra, MC68020-as vagy nagyobb processzorra, matematikai társprocesszorra van szükség. Itt említem meg, hogy a lemezeken található a Real040, amely a Real 3D MC68040-esre optimalizált változata. Ez az első Amiga program amely teljesen kihasználja a 040-es lehetőségeit. Ez a verzió egy 25 MHz-es 040-es processzoron kb. 8-szor számol gyorsabban mint az alap társprocesszoros változat egy 25 MHz-es 68030-ason!

Egy animáció előállítása gyakorlatilag három fázisra bontható: 1 - tárgyak modellezése, 2 - mozgások beállítása, 3 - leképzés. A program vizsgálatakor kövessük mi is ezt a sorrendet.

Alapvetően háromféle tárgytípus létezik: Primitive, Compound és Freeform. A Real 3D-ben nagyon fontos szerepet játszanak a primitívek. Ezek előre definiált térbeli és síkbeli formák, amelyeket eltorzíthatunk. A számítógép-animációk nagy részében találhatunk ilyen egyszerű tárgyakat: gömböt, hengert, kúpot, különböző alakú hasábokat. A primitívek óriási előnye hogy a leképzési idejük nagyon rövid.

A második nagy csoport az összetett tárgyaké (Compound objects), amelyek gyakorlatilag primitívekből állnak össze. Azt gondolnánk elsőre, hogy ezek csak nagyon egyszerű testek lehetnek... nem! Ilyen összetett testeket állít elő a Real beépített fagenerátora - hengerekből, kúpokból és gömbökből építi fel a fákat. Persze egy fa rengeteg primitívből áll, de mint már említettem, a program nagyon gyorsan számolja ezek képét, úgyhogy semmi probléma. Sok eszköz áll rendelkezésre ilyen tárgyak létrehozására.

A harmadik, talán legösszetettebb tárgytípus a freeform. Ennek, mint nevéből is kiderül nincsen kötött formája - ez az ami a legtöbb 3D-s programban egyszerűen csak "object"-ként szerepel. A freeform tárgyaknak háromféle alosztálya van aszerint, hogy a formákat háromszög alakú felületek határolják (polygon), ugyanezek csak phong árnyalással (phong) vagy a felületeket görbék mutatják (spline). Míg az első két típus hagyományosnak mondható, addig a görbe alapú modellezés újdonságnak számít a személyi számítógépeken futó szoftvereknél. Ezekkel könnyen készíthetünk elasztikus testeket, és akármennyire rákozelítünk a testre a ka-

version2

merával, sohasem látunk szögletes éleket hála a határoló görbéknek.

Ha megvan a test alakja, akkor a modellezés következő fázisa a felületi tulajdonságok megadása. A szín mellett a szokásos beállítások, mint fényáteresztés, fényvisszaverés, csillanás minősége stb. mind megtalálható. Textúrák tekintetében a Real 3D messze megelőzi vetélytársait: nincsen korlátozva a textúraként felhasználható képek száma, ezek tetszőlegesen keverhetők egymással. A kép a test legkülönfélébb tulajdonságait módosíthatja; színét *(color map)*, átlátszóságát *(transparency map)*, fényvisszaverését *(brilliance map)*, egyenetlenségét *(bump map)*, a színek telítettségét *(shadow map)*, valamint a felület jelenlétét *(clip map)*. Természetesen a képek a test tetszőleges részeire helyezhetők, tükrözhetők, ismételhetők. A Real egyik leghasznosabb újdonsága a spline mapping, ami lehetővé teszi, hogy a kép a test felszínét pontosan követi - így egy bonyolult forma esetén (pl. gyűrű) is tökéletes felületi mintázatot kapunk. Az RPL segítségével definiálhatunk algoritmikus textúrákat, amelyek szintén a test bármely tulajdonságára vonatkoztathatók. A Real 3D stílusára jellemző, hogy ha két test között metamorfózist írunk elő, akkor automatikusan átalakítja a felületi tulajdonságokat, textúrákat is!

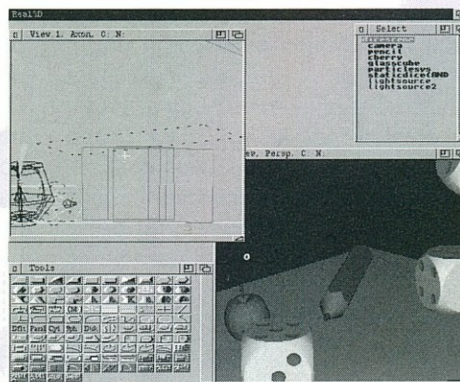
Készen vannak a tárgyak, jöhet az animálás! Ha az eddigiek nem győztek meg valakit a Real 3D erejéről, akkor majd a most következők. Mielőtt szemügyre vesszük a konkrét lehetőségeket, egy fontos általános megállapítás. A Real mindent tud. És ez komoly, rengeteg beépített funkció (amit helyi terminológiában metódusnak hívnak) van, és ha mégsem találunk ezek között megfelelőt (pl. egy test rózsaszínű léggömbök összeolvadásával alakul ki), akkor az RPL segítségével magunk is megírhatjuk a metódust. Persze ehhez meglehetősen jártasnak kell lennünk a program rejtelmeiben, és nem árt ha programozói ambícióink is vannak...

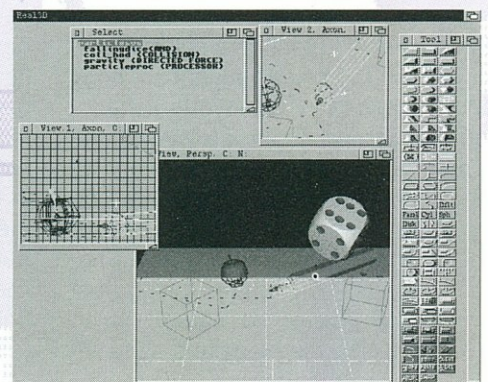
A Real animációs tudásának lelke az ún. "particle system", vagyis részecske rendszer. Ahelyett, hogy a testekre külön-külön megadnánk minden mozgásformát, csak a test tulajdonságait kell definiálnunk és egy animációs metódust hozzákötni. Egy példa talán jobban mutatja miért más is ez mint a hagyományos módszerek: van több testünk, amelyek alatt egy síklap - a talaj húzódik, csak megadjuk a testek tömegét, a súrlódási együtthatóikat stb. valamint hozzárendeljük a testekhez a gravitációs erőt jelképező "directed force" metódust + a helyszínre (az összes testre) a "Int. Collision" (ütközésvizsgálat) metódust, nos akkor nincs más dolgunk, mint hátradőlni a karosszékben és figyelni amint a program kiszámítja az egymással és a talajjal ütköző testek mozgáspályáját.
Íme a beépített metódusok. *"None"* - a test nem csinál semmit (...). *"Path"* - a test egy út mentén mozog. *"Rotation"* - egy testet tetszőleges tengelyek körül forgat. *"Sweep"* - szintén forgatja a testet, változó sebességgel. *"Size"* - megváltoztatja a test méretét az animációban. *"Stretch"* - ugyanaz mint az előző, csak változó sebességgel, ill. változó irányban. *"Direction"* - egy út mentén mozgat, de a test az úttal együtt fordul. *"Move & Dir"* - Egy út mentén mozgat, és a test egy másik útra néz közben. *"Control Curves"* - A test két út között mozog 'beszorítva', mérete ennek megfelelően változik. *"Simple Skeleton"* - A testek egy definiált váz mentén mozognak. *"Skeleton"* - egy definiált váz deformál egy testet. *"Inv Kinematic"* - összekapcsolt testek mozgásának számítása a végpont mozgatásával. *"Morphing open & closed"* - metamorfózis testek között (csak Freeform-ra). *"Transform"* - gyorsulások, lassulások (csak más metódusokkal együtt van értelme). *"Wave"* - meghullámoztat egy testet. *"Radial force"* - koncentrikus erőtér, amely hat a testekre (vonz vagy taszít). *"Directed force"* - ugyanaz mint az előbb, de az erőtér párhuzamos erővonalakból áll. *"Collision"* - egy tárgy több (alárendelt) tárggyal ütközhet. Az alárendelt tárgyak egymással nem ütköznek. *"Int. collision"* - Ugyanaz mint előbb, csak minden tárgy minden tárggyal ütközhet. *"Friction"* - Súrlódási erő számítása (csak valamilyen mozgással együtt van értelme). *"Creation"* - testek létrehozása egy minta-test alapján. *"Processor"* - ez a metódus érvényesíti az előző metódusok hatását, erre mindig szükség van. *"RPL"* - végül, de nem utolsósorban ezzel a metódussal hozhatjuk működésbe saját metódusainkat (RPL programjainkat).

A képgenerálás a Real 3D-ben is több fokozatban történhet az egyszerű drótvázas megjelenítéstől kezdve a teljes ray-tracing-ig. Itt elérkeztünk a program talán egyetlen hiányosságához: nincsen egy gyors és teljes scanline leképző eljárás. Árnyékokat és üveget csak a legjobb, "Full Ray-Trace" módban kapunk, ám így egy-egy kép leképzési ideje bizony jó esetben is inkább negyedórákban mérhető mint percekben (egy A4000-esen), és ez az animációknál bizony nagyon számít. A ray-tracing algoritmus jellemzője, hogy képes "elszállni" - nagyon sokáig dolgozni olyan képeken ahol sok az üveg és/vagy tükröződés; ez jellemző a Real 3D-re is. A minőség viszont abszolút profi.

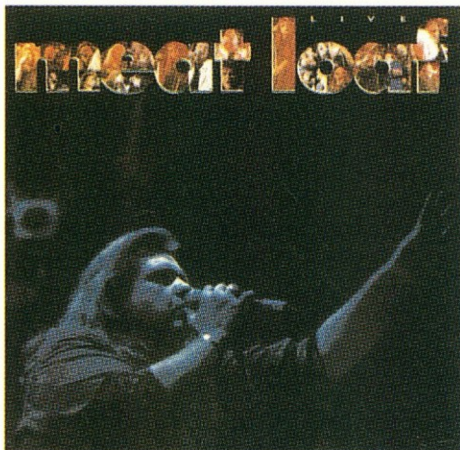
A Real 3D rendkívül szép - igazi fotórealisztikus képeket számol.

*Marinov 'Gaborca' Gábor*



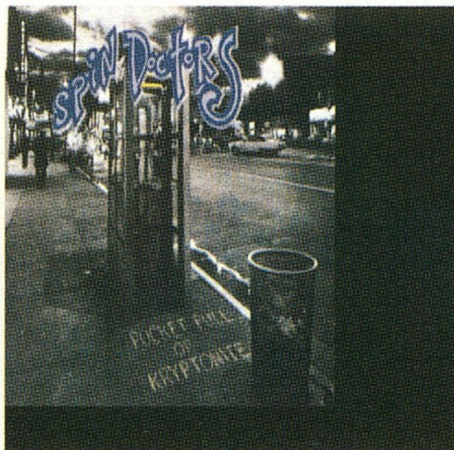



Ezen a két oldalon megtalálod mindazt, amivel szerintünk legalább olyan jól el lehet tölteni az időt, mint a géppel. Zene, könyvek, filmek, szóval minden földi jó. Reméljük sok mindent kipróbálsz az ajánlatok közül és sikerül új dolgokat felfedezned.



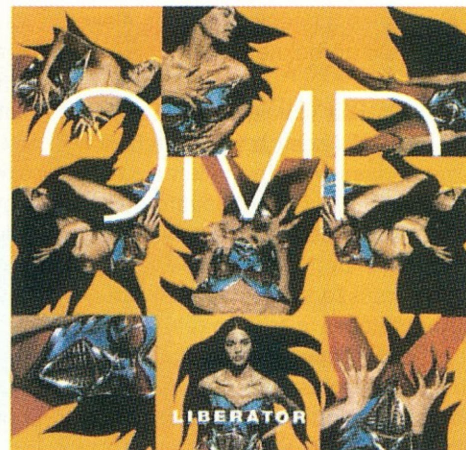

**Meat Loaf - Live In Wembley**

Egy olyan énekesre, színészre szeretném felhívni a figyelmet, akit talán inkább csak egy filmszerepéről ismernek fel - ha egyáltalán felismerik. Ki ne ismerné a Rocky Horror Picture Show című filmet? Ebben van egy jelenet, amelyben a rock and roll befagyasztott szelleme kitör a mélyhűtésből, és bebizonyítja, hogy kár volt őt leírni. Nos, a szellemet játszó figura nem más mint Meat Loaf, aki a filmmel egyidőben Ted Nugent lemezén is elénekelt egy-két számot. Ezek után nem is jöhetett más, mint egy bemutatkozó szólóalbum, amely 1977-ben jelent meg és a Bat Out Of Hell névre hallgatott. A Rocky Horrorshow hatása igen erősen érezhető volt a lemez anyagán, mondhatni az egész lemez a horror jegyében készült. A siker nem is maradt el, köszönhetően az igen erős zenei anyagnak, amely sajátos egyvelegét nyújtotta a rock&rollnak és társműfajainak. Majd sorra jöttek a lemezek, koncertturnék. A koncertek során Meat Loaf hangja kikészült, több éves pihenőre kényszerült, de nem adta fel, újra elkezdett turnézni. Egyik ilyen koncertkörútja alkalmából állt meg a Wembley-ben, ahol a felvétel is készült. Aki ezt meghallgatja, az nem fog kételkedni abban, hogy az énekes teljesen visszanyerte a hangját, sőt hangerejét. Ezen a kiváló, ámde több mint hetven perces CD-n rajta van majdnem az összes nagy sikere és még pluszban egy jó egyveleg a Johnny B. Goode, Jailhouse Rock, Blue Shede Shoues című számokból. Tehát aki még nem ismerné Meat Loaf-ot, az bátran vágjon bele és hallgassa meg legalább ezt a lemezét.




**Spin Doctors**
**Pocket Full of Kryptonite**

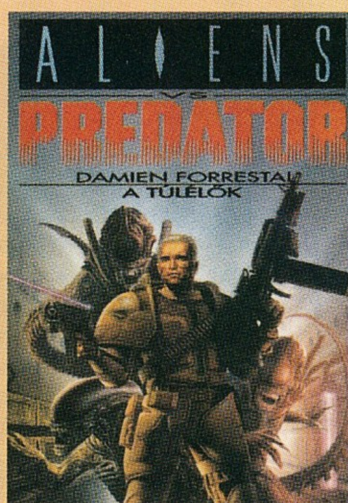
Egy banda, amelyet csak az MTV-ből (na melyikből?) ismerhet az úri közönség azon része, aki még így a január elsejei kódolás előtt éjjel-nappal kedvenc(?) adóját bámulja. Itt a régi jó szokásokhoz híven kiválasztották az egyik legrosszabb számot a lemezről, majd agyba-főbe azt játszották, hadd ismerje meg az ember a zenekart minél több oldaláról. Megmondom őszintén, nekem véletlenül került a kezembe a CD, egy ismerősöm tuszkolta a kezembe és azt motyogta, hogy tudod ez az a banda, amelyik a Two Princes c. remek slágert játssza. Ezek után nem sok választásom maradt, meghallgattam a lemezt. Majd meghallgattam még egyszer. Miután a számok nagyon megtetszettek, noha a stílusukat nem tudnám meghatározni, úgy gondoltam, hogy én is terjeszteni fogom az igét. Szóval van itt egy terjedelmes (70 perc) bemutatkozó album, amelyet igazán jószívvel tudok ajánlani mindenkinek akitől nem idegen a gitár nevezetű zajkeltő eszköz förtelmes hangja, nem is szólva a basszusgitár nevű izéről. Mint azt már fentebb említettem, a stílust nem igazán tudnám meghatározni, de ebben nem elsősorban én vagyok a hibás, hanem a zenekar. Olyan összevisszaságban játszanak mindenfélét, hogy szakértő legyen a talpán az aki egy kategóriába tudja sorolni őket. De amit csinálnak az jó, sőt meg merném kockáztatni, hogy még fogunk hallani felőlük. Ha pedig nem, akkor is itt van ez a kriptonittal teli csomag, ami majd bizonyítja, hogy ezekből a fiúkból még akár... is lehetett volna.




**O.M.D. - Liberator**

1976-ban alakult egy angol zenekar, amely akkor a Kraftwerk-et tekintette mintaképének, az első felvételeik legalábbis ezt tanúsítják. Ez nem igazán jött be nekik, ezért a zenekar két alapító tagja más bandákhoz csatlakozott. 1978-ban azonban már ismét együtt írják számaikat, amelyek egy független lemezcég kiadásában meg is jelennek, és viszonylag nagy sikert aratnak. Legalábbis szerződteti őket a Virgin lemezóriás, amely 1980-ban megjelenteti első hivatalos nagylemezüket, az Organisation-t. A zenekar eredeti nevét, az Orchestral Manoeuvres In The Dark-ot kissé hosszúnak találják a lemezborítóra, így születik a mára már sokkal közismertebb OMD név, amelyről már sokan nem is tudják, hogy rövidítés. Az első igazi sikereiket azonban 1981-ben, a következő lemezzel a ma már klasszikussá vált Architecture And Morality-vel aratják. A szintetizárort kedvelők felfigyelnek az új zenekarra és elég hosszú pályafutást kísérhetnek figyelemmel. A megalakulást követő tizenhetedik évben, azaz idén jelent meg egy újabb album, a Liberator, amely nem okoz meglepetést. Néhány Best Of válogatás után ugyanott folytatják, ahol abbahagyták. Dallamos, effektdús szinti-zenét játszanak, amely nem esett át nagy változtatásokon, nem követi a zenei divat hullámzásait sem. Hogy ez jól sikerült-e vagy sem, mindenki eldöntheti, ha belehallgat a Liberator-ba. Szerintem nem baj, hogy nem változtattak, legalább mindenki tudja már, hogy mire számítson, ha OMD lemezt vesz. A zene még mindig jó, és ennyi év után már ez sem kevés. *STILLA*

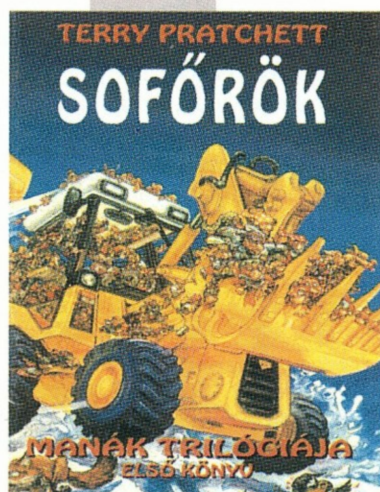






# Új Valhalla könyvek




## Terry Prachett - Sofőrök

Az írót gondolom már nem kell bemutatni, remélhetőleg mindenki olvasta a Mágia Színe c. remekművet, valamint talán egyre többen kutatják fel Prachett macskákról szóló kis tanulmányát, amely igen szellemesen magyarázza el az összes nem igazán fontos és többnyire haszontalan ismeretet, amelyek nélkülözhetetlenek, ha az ember macskákkal foglalkozik. Ez a kis könyv sajnos már elfogyott, mivel néhány évvel ezelőtt jelent meg. Node vissza az eredeti témánkhoz. Egy új trilógia első köteteként jelent meg a Sofőrök, amely a manák életével foglalkozik. Ebben az első kötetben némi információhoz jutunk arról, hogy kik is ezek a manák tulajdonképpen, milyen az életük stb. Szó esik arról is, hogy miért vándorolnak el a nagyvárosba, egy áruházba, és ott hogyan találkoznak az áruházbeli manákkal, akik még soha nem jártak az áruházon kívül, s meglehetősen keveset tudnak az odakinti életről. Így aztán meglehetősen nagy felfordulást okoz náluk az a hír, mely szerint az áruházat rövid időn belül lebontják, így az ott élőknek menekülniük kell. Hogy milyen úton-módon? Nos itt játszanak szerepet a sofőrök, méghozzá nem is akármilyet. Prachett most sem okoz csalódást, hihetetlenebbnél fantasztikusabb kalandok váltják egymást és ezt a könyvet sem érdemes közterületen olvasni, miután az emberek még mindig hajlamosak furcsán bámulni egy a Sofőrök-et olvasó és meglehetősen hangosan röhögő másik embertársukra, holott a Gyűrűkúra, a Galaxis útikalauz és társaik már eléggé edzetté tehették volna őket. Biztos vagyok benne, hogy aki elolvasta ezt a könyvet, beáll a Második Rész Megjelenésére Várók egyre növekvő táborába.

## Műhold-kór

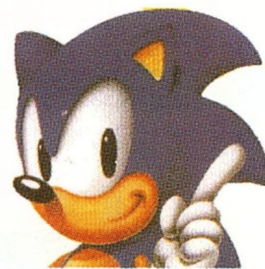
Természetesen az adók többségének kódolásáról van szó, amelyhez sajnos egyre többen csatlakoznak, lassan telítődni látszik ugyanis a reklámpiac, így aztán aki meg akar élni, az kénytelen előfizetési díjat szedni. Vannak persze akik másképp csinálják. Az MTV például január elsejétől kódolva lesz, de indítanak egy másik csatornát, amely majdnem ugyanaz lesz, mint az eredeti MTV Europe, csak teljesen más, viszont nem lesz kódolva. Van aki arra épít, hogy a házi műholdvevők úgysem lesznek képesek venni az ő adását, ha megfelelően alacsony vagy éppen magas frekvencián sugározza. Ilyen a Filmnet Movie, ill a Teleclub is. Ők speciális kártyákat ajánlanak a műholdvevőkhöz, ill. kicserélik a régi vevőt egy újra. Mindenképpen úgy tűnik tehát, hogy lassan érdemes lesz elgondolkodni azon, milyen fejlesztésen essen át jó öreg műholdvevőnk.

## Videotéka - Miért ne?

Kis hazánkban egyre több filmforgalmazó cég tevékenykedik, és éppen ennek köszönhetően megváltozott a hazai videotékák választéka is. Az eddigi meglehetősen homályos eredetű és rossz minőségű filmeket kezdik felváltani a legalább nézhető minőségű és egyre jobb filmek, valamint a tékák kezdik betölteni lassan azt a szerepüket is, mely szerint ha valamilyen film már nem megy a mozikban, akkor azt elő lehessen halászni és legalább videon megnézni. Így például végre elérhető a 2001 Space Odyssey és a folytatása a 2010 is. Most sorolhatnám a jobbnál jobb filmeket, amelyek a filmforgalmazók révén már elérhetők, miután néhány év késéssel sikerült felismerni azt, hogy igenis van üzlet a videokazetta kölcsönzésében is, ha a megfelelően nagy választékot korrekt minőségben és árban nyújtják. Természetesen mindenkinek meglesznek továbbra is az ismerősök, barátok akiktől lehet egy-két filmet beszerezni, de lassan-lassan érdemes lesz benézni néha egy-egy kölcsönzőbe, hátha meglepetés ér. Csak azért írtam le mindezt, mert igen kellemesen érintett, hogy az általam keresett filmekből jópárat igen jó minőségben megtaláltam egy-egy tékában, miután már mindenkit halálra bosszantottam azzal, hogy szerezzék meg nekem. Ettől szeretnék megkímélni mindenkit aki videoval foglalkozik.

*STILLA*

# SEGA rovat



## Son Of Chuck (Chuck Rock 2.)



Európában már fél éve elindult hódító útjára az öreg Chuck fia, a fiatalabbik Chuck, aki hasonlít az apjára, csak egy kicsit fiatalabb az öregénél, de ugyanolyan harcoskedvű mint az öreg volt mikor még ugyanilyen fiatal éveiben járt mint most a kis Chuck. (Huhh...) Eddig csak azok örülhettek ennek a játéknak akiknek számítógépük van, de októbertől a Core Design cég jóvoltából a SEGA tulajdonosok is harcbaszállhatnak a gonosz Brick Jagger ellen. A most piacra került program Mega Drive és Master System típusú gépekre készült. A történet megegyezik az eredetivel. A gyermek apja békésen tanítgatta fiát a bunkófaragásra, a jelmezbe bújt reakciós elemek semlegesítésére, a hullámlovaglásra és egyéb az őskorban nélkülözhetetlen tudományokra. Az öreg Chuck egy tragacs gyárat vett az irányítása alá, s nem is csinálta rosszul. Egy nap viszont régi ellenlábasa állított be hozzá azzal a képtelen ötlettel, hogy a gyárat adja el neki két házidinoszaurursz áráért (ami abban az időben igen kedvező ajánlatnak számított). Barátunk az idő múlásával sem butul (legfeljebb hülyül) tehát szó szót követett, aminek az lett az eredménye, hogy Chuckot elrabolta egy fekete lefüggönyözött tragaccsal a gonosz minden hájjal megkent Brick Jagger (neve hasonlósága ellenére nincsen köze az ismert 'Rock' énekeshez). Opelia hiába várta aznap este haza élete párját a munkából, az nem jött. Helyette egy diszkrét borítékba bújtatott levélkét kapott, amiben tudatják vele, hogy ura és parancsolója emberrablás áldozata lett. A kis Chuck, ez a kis kopasz 'liberóba' csomagolt méretes bunkóval felszerelt emberke elindul, hogy kiszabadítsa és megakadályozza az üzem profilváltását tragacsról roncsderbytragacsra. Itt lépünk be mi. Igen, nem tévedés, ezt a nem éppen az öregségtől kopasz fiatalembert kell eljuttatni az emberrablókig. Az ősvárosból indulunk majd tüzön-vízen, jégen, radioaktív terepen, majomszigeten kell megverekedni ellenfeleinkkel. Ellenségeink igen változatosak fajra, nemre egyaránt. Találunk közöttük ősembereket, ősasszonyokat, dinoszauruszt, békákat, madarakat és még sok igen változatos külsejű lényt. Akadnak olyanok is, akik a segítségünkre sietnek amint ezt az óhajunkat a tudomására hozzuk. Ez többféleképpen is megtörténhet. Vagy belerúgunk egy hatalmasat a kiszemelt áldozat legérzékenyebb részébe, vagy méretes bunkónkat használva fejbevágjuk vele. Rengeteg poén, szép garfika jellemzik a játékot. A programot a mászkálós kategóriába sorolhatjuk, de tele van logikai elemekkel is. Ne felejtsük el az eszünket is használni. Végül nem mondhatunk mást, csak annyit: IRÁNY AZ ŐSKOR!!!

*-ISO & Tom-*



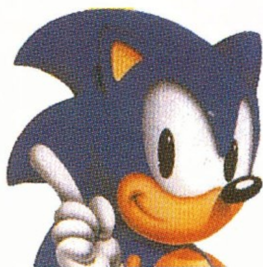




## Sonic the Hedgehog 2

Kis országunkban egyre népszerűbb a SEGA TV-játék kabalafigurája, a SONIC. Mint minden nagysikerű játéknak, ennek is megírták a második részét. A feladat már ismert az előző játékból. Minél több gyűrűt kell összegyűjteni az egyes pályákon. Utunkra elkísér barátunk, a kétfarkú róka is. Hét nehéz pályán keresztül hajszoljuk a gonosz ROBOTNIK-ot, aki a déli szigetek összes kis lakóját egy kristálytojás nevű helyen tartja fogva. Nekünk kell elpusztítani újra, hogy végleg béke legyen a szigeten. Barangolásunk közben tárgyakat vehetünk fel. Különösen hasznos a hat gyémánt megszerzése, ugyanis ezek nélkül nem tudjuk teljesíteni a feladatot. Ha idő előtt jutunk el egy pálya végére, a maradék időtől függően bonus pontot kapunk. Az egyes szakaszok végén bonustábláknak rohanhatunk neki. A teljesítés függvényében ilyenkor vagy gyűrűink száma, vagy életünk száma növekszik, de lehet hogy semmit sem kapunk. Aki szereti a mászkálós játékokat biztos vagyok benne, hogy hosszú órákat fog eltölteni SONIC barátainak kiszabadításával.

ÚJDONSÁGOK · Furcsa hírek járnak a világban. A külföldi lapokban olyan cikkek láttak napvilágot, hogy a SEGA cég '94 decemberére szeretné megjelentetni az új csodagépét. A 32 bites processzorral készülő TV-játékhoz új CD-ROM-ot is kifejlesztenek. Ha tényleg megszületik, eddig még soha nem látott grafikák és hangeffektek teszik színessé a játékokat.



# SEGA rovat

## LHX ATTACK CHOPPER

Újabb szimulátorjátékok bújnak ki a SEGA-ból, mint kiadós nyári zápor után a gombák a földből. Mostanában jó nagy zápor lehetett, mert az LHX-attack chopper harcihelikopter szimulátor kitűnőre sikeredett. Az Electronic Arts-tól már megszokott színvonalas animáció, könnyű kezelhetőség és hangtechnika méltó egy olyan játékhoz, ami a külföldi toplistákra biztos, hogy rövid időn belül fel fog kerülni. A játék egy helikopter szimulátor, melynek részletes leírását mostantól fogva több folytatáson keresztül fogjuk közölni. Az első pillanatokban köszöntenek a kiképzőbázison, ahol a neved után élénk érdeklődést tanúsítanak a jelszavad iránt. Ezt a jelszót, egy már sikeresen végrehajtott küldetésednél kaphatod (megjegyzem, fölösleges olyanokkal kísérletezni, hogy 'Tudtam, de elfelejtettem...' tudniillik ez a módszer is csak úgy válik be mint a suliban). A második kép (amihez a startot kell bőszen nyomogatni) mutatja meg a hívókódodat, amit érdemes felírni (ellenkező esetben heveny bosszúságok érhetnek). Ezután a demoban kiválaszthatjuk a helikopterünket (úgy mint APACHE vagy LHX) és a játék keménységét. Ha esetleg nem lennénk profi helikopterkiválasztók, abban az esetben megnézhetjük a gépek technikai adatait. Következő kép, a napiparancs, melyben a legfontosabb információkat tudjuk meg a feladatunkról (többnyire Líbiában kell repülgetni a géppel, és minden ellenséget-páncélosok, repülők, harcihelikopterek, gyalogosok... - hidegre kell tenni). A hívójelünket mégegyszer kiírják (érdemes megjegyezni), közlik az időjárási adatokat és megmutatják a térképet. Irányítás: emelkedni a START és az irányítókereszt(ik.) folyamatos előrenyomásával tudunk. Ajánlott magasság a kb.125 láb. A gép egyébként egyáltalán nem meglepő módon az ik.-val jelzett irányba megy. A következő számokban részletesen ki fogunk térni a gépek közti különbségre, a műszerfal használatára, a fegyverzetre és annak kiválasztására, a küldetés teljesítésére, az elérhető fokozatokra, és a megszerezhető érdemrendekre.

*-Boeke-*

## TOPLISTA

**Mega Drive**

1. Flashback
2. Super Kick Off
3. Ecco The Dolphin
4. Cool Spot
5. PGA Tour Golf 2
6. Fatal Fury
7. Sonic 2
8. Tinny Toons
9. Road Rash 2
10. Desert Strike

**Master System**

1. Sonic 2
2. Land Of Illusion
3. Wimbledon Tennis
4. WWF Steel Cage
5. Taz Mania
6. Lemmings
7. Alien Storm
8. G-LOC
9. Streets Of Rage
10. Sagaia

**Game Gear**

1. Sonic 2.
2. Land Of Illusion
3. Lemmings
4. WWF Steel Cage C.
5. Mick And Mack
6. Streets Of Rage
7. Ninja Gaiden
8. Tom And Jerry
9. Batman Returns
10. Super Kick Off

## Tippek-Trükkök

Flash Back: Könnyített pályákat kapunk, ha a következő pályakódokat használjuk: 1. PIXEL 2. BESTY 3. PANCHO 4. STUDIO 5. TOHO 6. AKANE 7. INCBIN
Normál nehézségi fokozatban léphetünk pályáról pályára a kódok segítségével: 1. FALCON 2. DATA 3. MILORD 4. QUICKY 5. BIJOU 6. BUBBLE 7. CLIP

LHX Attack Chopper: A játékban 30 különböző nehézségű küldetés közül választhatunk az itt közölt kódok segítségével. Nehézségi sorrendben:

| | | |
|---|---|---|
| 1-es: DAAAIHA | 2-es: DAAAQEA | 3-as: DAAAZFA |
| 4-es: DAAAAWC | 5-ös: DACAIWC | 6-os: DACAQVC |
| 7-es:DACAYUC | 8-as: DACABHE | 9-es: DACAJGE |
| 10-es:DACARFE | 11-es:DACAZEE | 12-es:DACABXG |
| 13-as:DACAJWG | 14-es:DACARVG | 15-ös: DACAZUG |
| 16-os: DACAAPA | 17-es: DCKAIKE | 18-as: DCKAQJE |
| 19-es: DCKAYIE | 20-as: DCKAA6G | 21-es: DCKAI4G |
| 22-es: DCKAQZG | 23-as: DCKAYYG | 24-es: DCKABLA |
| 25-ös: DCKAJKA | 26-os: DCKARJA | 27-es: DCKAZIA |
| 28-as: DCKAB6C | 29-es: DCKAJ4C | 30-as: DCKARZC |

A felsorolt kódok mind a SEGA Mega Drive-ra készült játékokhoz alkalmazhatóak.

# TOPLISTÁK

## AKCIÓ

| | | |
|---|---|---|
| 1. | Syndicate | (1) |
| 2. | Superfrog | (2) |
| 3. | Prince Of Persia II. | (3) |
| 4. | Walker | (4) |
| 5. | Soccer Kid | (-) |
| 6. | One Step Beyond | (-) |
| 7. | Lost Vikings | (7) |
| 8. | Body Blows | (-) |
| 9. | Goal! | (9) |
| 10. | Blastar | (-) |

## SZIMULÁTOR

| | | |
|---|---|---|
| 1. | Strike Commander | (1) |
| 2. | X-Wing | (2) |
| 3. | F15 - III | (3) |
| 4. | Tornado | (4) |
| 5. | Falcon 3.0 | (5) |
| 6. | Fields Of Glory | (8) |
| 7. | Gunship 2000 | (7) |
| 8. | Comanche | (6) |
| 9. | Reach For the Skies | (9) |
| 10. | Simfarm | (-) |

## KALAND

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | Betrayal At Krondor | rol. | (4) |
| 2. | Day Of The Tentacle | adv. | (2) |
| 3. | Wizardry 7. | rol. | (3) |
| 4. | Return O. T. Phantom | adv. | (10) |
| 5. | Lands Of Lore | rol. | (6) |
| 6. | Ishar II. | rol. | (5) |
| 7. | Ultima 7 Part 2. | rol. | (3) |
| 8. | Stronghold | rol. | (-) |
| 9. | Ultima Underworld 2 | rol. | (8) |
| 10. | Legend 2. | rol. | (-) |

## PC 10

1, Microsoft F. Sim. 5.0/Microsoft
2, Zool/Gremlin
3, X-Wing/LucasArts
4, Railroad Deluxe/Microprose
5, Day Of The Tentacle (U.S.Gold)
6, Links - Belfry/US Gold
7, Sensible Soccer92/93/Renegade
8, Syndicate (E.A.)
9, X-Wing: Imperial Pursuit/US Gold
10, Civilization/Microprose

## ABSZOLÚT 10

1. Championship Manager/Domark
2, Syndicate/E.A.
3. Sensible Soccer'93/Renegade
4. Zool/Gremlin
5. Soccer Kid/Krisalis
6. Microsoft F. Sim. 5.0/Microsoft
7. Premier Manager/Gremlin
8. Goal!/Virgin
9. Formula 1/Microprose
10. Flashback/US Gold

## FILM

| | | |
|---|---|---|
| 1. | Idétlen Időkig | (1) |
| 2. | Toys | (2) |
| 3. | Becsületbeli Ügy | (3) |
| 4. | Zsaru kis Hibával | (4) |
| 5. | Tisztességtelen ajánlat | (5) |
| 6. | Jurassic Park | (-) |
| 7. | Szépség és a Szörnyeteg | (1) |
| 8. | Gentlemanus | (-) |
| 9. | Drakula | (9) |
| 10. | Egyenesen Át (Flatliners) | (10) |

## Bear's TOP 10

1. Syndicate
2. Pirates!
3. Populous II
4. Railroad Tycoon
5. Chaos Engine
6. Fighter Bomber
7. Turrican II
8. Menace
9. Battle Isle
10. Gods

A PC10 és az Abszolút 10 list a Penguin támogatásával a Gallup Weekly Report alapján készült.

# ACOMP

| | |
|---|---|
| Commodore Amiga 500 | 29900 Ft |
| Commodore Amiga 500 Plus | 29900 Ft |
| Commodore Amiga 600 | 29900 Ft |
| Commodore Amiga 1200 | 49900 Ft |
| A600/1200-hoz 40 MB HD kábellel | 21990 Ft |
| 60 MB HD kábellel | 24990 Ft |
| 80 MB HD kábellel | 28990 Ft |
| 120 MB HD kábellel | 36990 Ft |
| Commodore A4000/040/6MB/120MB | 319000 Ft |
| + 4MByte RAM modul | 33900 Ft |
| Commodore 1942 multisync monitor | 54990 Ft |
| Commodore 1940 multisync monitor | 49990 Ft |
| Commodore 1084s monitor | 29990 Ft |
| Commodore 1085s monitor | 29990 Ft |
| Commodore A-520 TV-Modulator | 4990 Ft |
| Amiga - EuroScart kábel | 1190 Ft |
| Commodore C-64 II | ???? Ft |
| Commodore C-64 Video Games Set | ???? Ft |
| Commodore 1541 II Floppy | 7990 Ft |
| Commodore 1802 monitor | 24990 Ft |
| Commodore Datasette | ???? Ft |
| Commodore MPS 1230 printer | 23990 Ft |
| 512 kB órás memóriabővítő | 4990 Ft |
| 2.0 MB órás memóriabővítő | 9900 Ft |
| 1 MB órás chip bővítő A600-ba | 6900 Ft |
| 1 MB chip bővítő Amiga 500 Plus-hoz | 6500 Ft |
| NoName 3.5" DSDD lemez | 550 Ft |
| NoName 3.5" DSHD lemez | 720 Ft |
| NoName 5.25" DSDD lemez | 200 Ft |
| Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form) | 395 Ft |
| Maxell 3.5" MF2-DD lemez | 750 Ft |
| Maxell 3.5" MF2-HD lemez | 1390 Ft |
| Maxell 5.25" MD2-HD lemez | 790 Ft |

| | |
|---|---|
| Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form) | 1190 Ft |
| Fuji 5.25" MD 2DD lemez | 390 Ft |
| BASF 5.25" MF 2HD lemez | 620 Ft |
| Amiga Action Replay MK III | 9990 Ft |
| 4 Player Adapter (4 joystick csatlakozó) | 1890 Ft |
| C-64/C-128 Mouse | 1990 Ft |
| C-64/C-128 C1351 Mouse | 2490 Ft |
| Commodore 64 midi szoftverrel | 6500 Ft |
| Amiga mouse | 1990 Ft |
| Mouse-Joystick automatikus kiválasztó | 1990 Ft |
| Noris porvédő Amiga 500/500+ | 890 Ft |
| Noris porvédő C-64 II. | 590 Ft |
| Noris MB 80 3.5" lemeztartó | 420 Ft |
| Noris DB 100 5.25" lemeztartó | 420 Ft |
| Noris hálós 14" monitorfilter | 400 Ft |
| Noris üveg 14" monitorfilter | 1490 Ft |
| Maus Pad | 220 Ft |
| Soundblaster Pro-2 Deluxe hangkártya | 19900 Ft |
| Soundblaster 16 ASP hangkártya | 32900 Ft |
| Midi Amiga Interface | 3490 Ft |
| Handyscanner Amigához | 14900 Ft |
| Boot Selector Amigához | 1490 Ft |
| Képdigitilaziláló + RGB splitter | 13900 Ft |
| Stereo hangdigitalizáló Amigához | 6490 Ft |
| Trackball Amigához | 3590 Ft |
| Rocgen Genlock for Amiga | 9900 Ft |
| Rockey Advanced Video Keying for A. | 24900 Ft |
| 1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+) | 16990 Ft |
| Roctec 3.5" Amiga slim külső drive | 9490 Ft |
| Roctec 3.5" Ivory Anti-Virus Amiga drive | 9990 Ft |
| Roctec 3.5" Black Anti-Virus Amiga drive | 9990 Ft |
| Roctec 3.5" Amiga belső drive | 8500 Ft |
| Amiga Magazin friss számai | 490 Ft |

| | |
|---|---|
| Power Play friss számai | 490 Ft |
| Rochard HD kontroller A500/A500+ | 17900 Ft |
| + 80 Mbyte winchester | 24990 Ft |
| + 1Mbyte SIMM Ram | 4990 Ft |
| Real Time Clock for Amiga 1200 | 2490 Ft |
| Action Replay MK VI Pro (C64) | 5900 Ft |
| 3M DC2120 Streamer kazetta | 2900 Ft |

Joystickok
-------------

| | |
|---|---|
| Quickshot QS - 113 IBM | 990.- Ft |
| Quickshot QS - 123 Warrior IBM | 1095.- Ft |
| Quickshot QS - 146 Intruder5 IBM | 2790.- Ft |
| Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM | 3490.- Ft |
| Quickshot QS - 101 I. | 450.- Ft |
| Quickshot QS - 102N II | 580.- Ft |
| Quickshot QS - 102P II. Plus mikrok. | 650.- Ft |
| Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrok. | 790.- Ft |
| Quickshot QS - 128 Maverick1 | 1390.- Ft |
| Quickshot QS - 129F Flightgrip1 | 750.- Ft |
| Quickshot QS - 130F Python1 | 850.- Ft |
| Quickshot QS - 137F Python1M mikrok. | 890.- Ft |
| Quickshot QS - 155 Aviator mikrok. | 2890.- Ft |
| Quickshot QS - 149 Intruder | 2690.- Ft |
| Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo | 990.- Ft |
| Dynamics Competition Pro 5000 | 1090.- Ft |
| Dynamics Competition Pro IBM | 3990.- Ft |
| Dynamics Competition Pro 5000 Mini | 1490.- Ft |
| Dynamics Competition Star Mini | 1990.- Ft |
| Dynamics Competition Special Mini | 1690.- Ft |
| Dynamics Competition Transp. Mini | 1690.- Ft |

**Amiga 1200 Felhasználói kézikönyv magyarul! 495 Ft**

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel.: 156-6790, Fax.: 251-2385
1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel.: 149-6165, Fax.: 251-2385
1191 Budapest, Katica utca 9., Tel.: 147-0625, Fax.: 177-9419
Áraink az 1 év garanciát és az ÁFÁ-t tartalmazzák!
Termékeinket postai utánvétellel is megrendelhetik! Hívja a 149-6165-öt!